

一、前言 1
二、所需配備 2
三、備份磁片 / 載入硬碟 3
四、啓動遊戲 9
五、控制方法 10
六、其它事項 14
七、進入遊戲 16
八、開始冒險 28
九、各項選單介紹 32
十、戰鬥 51
附錄一、各項表格 61
附錄二、密碼表 74

一、前言

歡迎你來到「龍與地下城」（ ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ）長槍英雄系列 (DRAGONLANCE)™ 的最後一部作品～「克萊恩黑暗之后」（ THE DARK QUEEN OF KRYNN ）。本遊戲規則及遊戲背景均是由TSR, Inc. 公司所提供。

「克萊恩黑暗之后」開始於「幽靈騎士」中索斯王被打敗的兩年後。在長槍之役中對抗邪惡龍族的領導人－蘿拉娜將軍（ General Laurana），將你召喚至他的總部－帕拉薩斯（ Palanthas ）。現在你得面對前所未有的挑戰。

二、所需配備

1. 主記憶體至少640K之IBM PC AT 或與其100%相容之機型。
2. 適用 EGA/VGA 彩色顯示系統。
3. 至少需要一台 1.2M磁碟機及一部硬碟，硬碟需有 4.2MB 左右的空間。
4. DOS 2.1 以上版本。
5. 鍵盤 / 滑鼠（後者非必備）。
6. 支援魔奇音效卡 / 聲霸卡 / MT-32/ LAPC-1。
7. 本產品包裝內共有二片 1.2M的遊戲磁片、一本冒險手冊及本操作手冊。

三、備份磁片 / 載入硬碟

A.備份磁片

致英勇的冒險者：

茲由於近來病毒猖獗，再加上某些使用者不當使用磁片，致使許多好遊戲感染病毒，使用者痛不欲生。為了拯救蒼生，本神特伸援手，授與大眾秘技。快快拿出你的DOS手冊，蹲好馬步，跟著我吟頌：

1. 拆開產品包裝後，立即將母片貼上防寫貼紙。
2. 使用DOS的 DISKCOPY 指令製作備份。
3. 以備份磁片進行載入硬碟等步驟，並將母片妥善保存好。

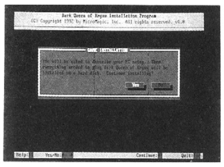
如能遵守照做，相信不再受病毒之苦。善哉！善哉！

慈悲女神

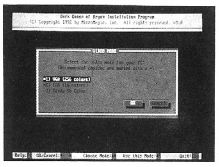
B.載入硬碟

※本遊戲只能以硬碟進行遊戲，故第一次啟動遊戲前，務必先執行下列步驟。

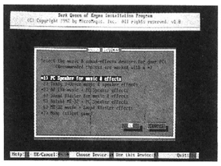
1. 依照一般硬碟開機方法開機。
2. 待C >出現後，將遊戲磁片Disk 1放入A磁碟機中，並關好機門。
3. 鍵入A：按 Enter 鍵。
4. 在 A> 之下鍵入 INSTALL按 Enter 鍵。
5. 首先會出現如下載入畫面，問你是否要繼續載入，你可利用 ←、→ 鍵移動反白棒，按 Enter 鍵確定。若要繼續載入，請選擇 YES；若要跳出，請選擇 NO。按 Esc 鍵亦可跳離。



6. 選擇繼續載入後，會出現如下頁選擇顯示系統的畫面，利用 ↑、↓ 鍵選擇顯示系統；按 ←、→ 鍵選擇 OK 或取消（Cancel），按 Enter 鍵確定。(可用的配備前方會有＊號顯示)

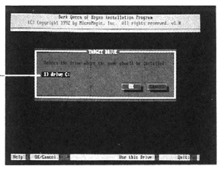


7. 接著是選擇音效系統，選擇方法同上。

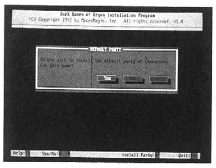


8. 接著選擇欲載入的硬碟，請依實際狀況選擇。

載入C硬碟



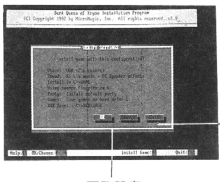
9. 再來會出現載入路徑。預設路徑為 C：\DQK，如果你不想更改，請直接按 Enter 鍵接受。如果你要更改，請以後退鍵刪除原路徑，再鍵入自己取的路徑名稱，按 Enter 鍵即可。
10. 緊接著是選擇放母片的磁碟機，因為我們將母片置於A磁碟機中，故請選擇 1）drive A：
11. 再來會問你是否要用本程式預設的人物資料，選擇 Yes 則會將預設的人物載入；選 NO 則不載入。如果你是生手，建議你選擇 Yes。



12. 選擇你要儲存遊戲的方式，共有二種選擇：存入硬碟中（on the Hard disk）及存入軟碟中（on a prepared Floppy）。如果你選擇存入軟碟，還得選擇A磁碟機或B磁碟機。

13.會出現「幽靈騎士」的儲存路徑，預設路徑為 C ：\DKK\SAVE ，如果你沒有「幽靈騎士」，請直接按 Enter 鍵跳過。如果你有該遊戲，而儲存路徑與預設的不同，可用後退鍵刪除原設定，鍵入適當的路徑後，再按 Enter 鍵即可。你可以參考第 14 頁"六、其他事項"的說明。

14.最後會列出上面所有的選擇，你可以做最後一次的檢查，若正確無誤，請選擇 OK 開始準備載入；如果有錯，請選擇 Change，並選擇欲更改的項目，再選擇 Modify修改。更改正確後選擇 Finished 即可再度回到本畫面。



15.出現要求你將Disk 1 放入 A磁碟機的訊息，直接按 Enter 鍵即可開始載入。

16.待出現如下訊息時，請取出Disk 1，將Disk 2 放入A磁碟機中，關好機門後，按 Enter 鍵。

Please insert Disk2 in Drive A ：

Press the Enter key when ready

17.待出現如下訊息時，表示已完成載入。直接按 Enter 鍵即可回到DOS下。若你要直接開始遊戲，可以鍵入START按 Enter 鍵，如果想稍後再玩，請看第 9 頁"四、啟動遊戲"的說明。

The installation was completed successfully. Type START to play

OK

<註>載入之後，如果你有更改配備，或想重新設定，可在本遊戲的子目錄下鍵入INSTALL按 Enter 鍵，重覆步驟14，更改設定。

四、啟動遊戲

※本遊戲只能以硬碟執行，故啟動遊戲前，請確定已執行過第 3 頁"三、備份磁片 / 載入硬碟"的步驟。

※要使用滑鼠者，請事先安裝好，並載入滑鼠驅動程式。

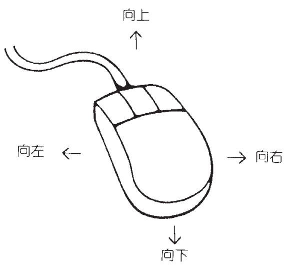
※啟動遊戲前，請勿執行任何長駐程式。

1. 依一般硬碟開機方法開機。
2. 在C >之下鍵入 CD DQK 按 Enter 鍵。（如果您不是將遊戲放入DQK的子目錄中，請自行轉換至您設定的子目錄下）
3. 鍵入 START 按 Enter 鍵。
4. 接下來的步驟請看第 16頁"七、進入遊戲"。

五、控制方法

1. 選擇指令

▲滑鼠



將游標移至欲選擇的指令上，按下滑鼠左鍵即可。

▲鍵盤

直接按指令反白的字母鍵即可。

2. 移動人物

遊戲中的移動有幾種模式： 3D 模式、平面模式、荒野模式及戰鬥模式。瞄準時的控制方法與移動人物類似。

▲鍵盤

您可以使用下列鍵盤來控制人物的移動與選擇目標：

3D 移動 / 選單控制

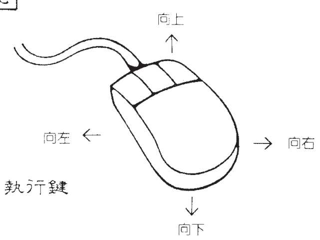
選單游標向上移	向前走	選單向上捲
向左轉		向右轉
選單游標向下移	向後轉	選單向下捲

移動 / 戰鬥 / 瞄準

7 ↖ 向左上	8 ↑ 向上	9 ↗ 向右上
4 ← 向左	5	6 → 向右
1 ↙ 向左下	2 ↓ 向下	3 ↘ 向右下

當畫面出現垂直的選單時，可利用鍵 [7 Home] 和 [1 End] 鍵來移動游標做選擇。當選單不只一頁時，在畫面的右方會有一卷軸出現，你可用滑鼠來換頁，或按鍵盤上的 [9 PgUp] 鍵或 [3 PgDn] 鍵來換頁。

▲滑鼠



左鍵：執行鍵

整個遊戲進行中，除了無法以滑鼠輸入密碼和金錢數量外，幾乎都可以使用滑鼠來控制。滑鼠的游標會隨著其作用改變形狀。當游標變成劍形時，它可以用來選擇選項；在 3D 模式、移動狀態時，游標會變成箭號，指示人物移動的方向；而當你選擇瞄準目標時，游標則會變成十字形。當游標變成盾牌形狀時，表示滑鼠目前無功用。

要以滑鼠在 3D 模式移動人物時，只需將游標移至 3D 的畫面上，指著你欲前往的方向視窗邊緣，再按下滑鼠左鍵即可。要向前走時，敲擊視窗頂端；要向後轉，則敲擊視窗底部；向左、向右走時，則分別敲擊視窗左、右兩邊。在平面及荒野模式時，直接敲擊欲前往的方向即可。

在戰鬥選擇目標和移動時，只要在目標方格上，按滑鼠左鍵，游標便會指在該方格上。如果目標超出畫面顯示，請先選擇一個靠近螢幕邊緣的目標，然後游標會變為箭號，你可以往任一個方向捲動，再按滑鼠左鍵則攻擊該目標。

當瞄準時，選擇以手動控制（ Manually ）時，游標會變成十字形，你可以移動游標至畫面上任何可視之目標。

3. 其他控制鍵

[Esc] 鍵：離開選單；在戰鬥模式的移動中，可退回一步。但在途中受到的傷害無法恢復。

空白鍵：將由電腦控制的人物切換成一般控制模式。

[Alt] -[M] 鍵：當人物設定為電腦控制時，切換人物是否自動施法。

[Alt] -[Q]鍵：所有人物設定為由電腦控制。

[Alt] -[S]鍵：音效開關（ ON/OFF ）。

[Alt] -[T]鍵：音樂開關（ ON/OFF ）。

六、其它事項

1. 傳送「幽靈騎士」中的人物

這個遊戲基本上是「幽靈騎士」的續集，因此，如果你順利地完成了「幽靈騎士」的冒險，而仍對其人物念念不忘的話，你也可以將該遊戲中的人物傳送過來，繼續「克萊恩黑暗之后」的冒險。如果你要傳送「幽靈騎士」中的人物，在載入硬碟時就要設定好其遊戲進度的子目錄（請參考載入硬碟步驟 13）。進入遊戲後，你有二種方法可以選擇傳送人物：

(1)在遊戲第一選單中或是冒險選單中選擇 LOAD SAVED GANE（載入遊戲進度），再選擇DKK及儲存的進度。利用此方法所傳送的人物會連同其裝備和金錢一起傳送過來。

(2)如果你只想載入單一人物的話，需先進入「幽靈騎士」的程式中，利用REMOVE CHARACTER FROM PARTY的指令將人物自隊伍中刪除。再進入本遊戲，利用 ADD CHARACTER TO PARTY的指令，再選擇DKK，將此人物加到你的隊伍中。

如果你使用軟碟儲人物進度，畫面會出現要求你放入「幽靈騎士」的Save Game Disk，請自行照螢幕指示換片。

注意，從「幽靈騎士」傳送人物過來時，寶庫室並不會一併傳送過來。要將寶庫室中的東西拿來使用的話，需先將該物給你欲傳送的人物。

2. 此遊戲中所做的改變

底下將列出本遊戲程式與「幽靈騎士」不同的地方：

(1) 在遊戲的某些地方，紮營選單中的 REST 和 FIX 指令無法使用。

(2) 在紮營選單中，多了一項“ LOAD ”的指令。你在任何時候都可使用本指令叫出儲存的遊戲進度，再也不需要重新開機了。

(3) MOVE指令已被刪除，直接利用滑鼠移動游標或利用鍵盤即可移動人物。

(4) 魔法師的智慧需 18以上，而牧師的睿智也要 18 以上，否則他們不能使用最强的法術。

(5) 如果你有魔奇音效卡，則數位音效由 PC 喇叭發聲。

(6) 如果你在使用滑鼠時改變了某一人物的名稱，則必須按 Esc 鍵放棄這個改變，以免滑鼠不能運作。

七、進入遊戲

進入遊戲之後，首先會出現一些片頭畫面，按空白鍵可跳過。

首先在螢幕下方會出現三個選項：

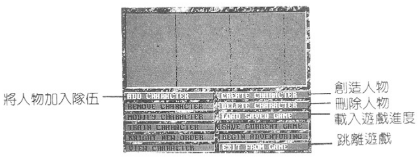
P LAY	D EMO	Q UIT
↓	↓	↓
開始遊戲	示範畫面	回到DOS下

請選擇 PLAY 開始遊戲；選擇 DEMO 則電腦會自動秀一段遊戲進行的畫面；選擇 QUIT 則會跳回 DOS下。如果你隔一段時間都沒做選擇，則電腦會自動秀示範畫面。

1. 第一選單

選擇開始遊戲後，會出現如下頁的第一選單。要開始進行遊戲，你必須先創造人物，然後利用 ADD CHARACTER 的指令將他們組成一支隊伍或載入遊戲進度，繼續未完冒險。你可以利用滑鼠移動游標，按左鍵選擇指令，或直接按指令中反白的英文鍵選擇。

第一選單包括下列指令：

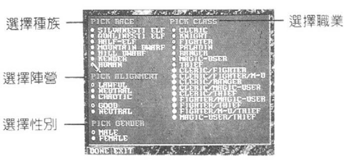


(1) C REATS CHARACTER-創造人物

建立新的人物。你必須為你的人物作一連串的設定。關於人物種族、等級、屬性、職業等詳細說明你可以參考冒險手冊。

①基本設定

選擇創造人物後，會出現如下畫面：



請利用滑鼠或鍵盤的方向鍵移動創形游標，按滑鼠左鍵或 Enter 鍵選擇。選擇項

目前會以紅點標示。當選擇完畢時，請選擇 DONE 至下一步驟。

- PICK RACE —選擇種族

  共列出七種種族供選擇。不同的種族有不同的能力及職業和昇級的限制。

- PICK ALIGNMENT —選擇陣營

  由於職業的不同，可選擇的陣營也會不同。

- PICK GENDER —選擇性別

  有男（ MALE ）、女（ FEMALE ）兩種性別。性別會影響人物的最大力量值。

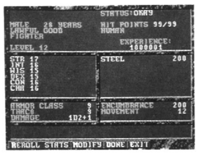
- PICK CLASS —選擇職業

  選擇人物的職業。可選擇的職業視種族的不同而有所不同。

當你選擇完上面的各項設定，並按下 D 鍵時，若你選擇的人物職業是牧師的話，還會出現求你選擇信仰（ PICK DEITY ）的畫面。每一個神都會授與信仰祂的牧師一種特殊的力量，並且將影響到該牧師所能選擇的陣營。詳細的諸神介紹請看冒險手冊第 31頁。

②設定 / 修改屬性

當你做好以上所有設定時，便會出現如下畫面：



電腦會自動隨機地產生人物屬性值。如果你不滿意，可選擇 REROLL STATS 直到出現你滿意的數值。在此你也可利用 MODIFY 指令，將生命值和屬性值一併調到最高。在 MODIFY 指令下還有下列指令：

- [N] EXT：將游標移至下一個欲修改的項目上。
- [P] REVIOUS：將游標移至上一個項目上。
- [A] DD ：將該項的數值調高 1。
- [S] UB ：將該項的數值減少 1。
- [K] EEP ：保存目前狀態，並回上個畫面。
- [E] XIT ：不做任何改變，並回上個畫面。

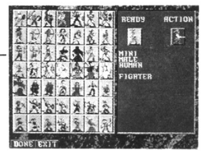
修改完畢後，選擇 DONE 至下個步驟。

③命名

決定屬性之後，就需為人物取一個名字，但名字要在15個字以內。鍵入名字後，再按 [Enter] 鍵即可。

④選擇戰鬥造型

現在你得為人物選擇一個適合他的造型。在畫面的左方列出了491個不同的造型。電腦會依你所創造的人物職業、性別及種族選擇一個適合的造型，顯示在右方畫面上。若你不甚滿意，可用鍵盤方向鍵或滑鼠另選一個。選好後，按下[D]鍵即可。接著還問你是否要將該名人物儲存起來。按[Y]鍵儲存；按[N]鍵則不儲存。



(2) [D] ELETE CHARACTER —刪除人物

將人物從磁片中永遠刪除。被刪除的人物將無法回復。

(3) [L] OAD SAVED GAME—載入遊戲進度

載入先前儲存的遊戲。選擇後會出現一個“LOAD FROM WHERE?”的選項，選擇 TDQK 則載入「克萊恩黑暗之后」的遊戲進度；選擇 DKK則載入「幽靈騎士」的人物資料。

(4) [A] DD CHARACTER —將人物加入隊伍

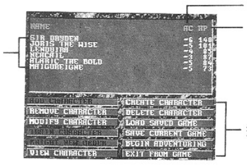
允許您由儲存遊戲的磁片中，增加人物到隊伍中。隊伍就是人物的組合，一個隊伍中最多可有 6 個基本隊員及二名特別隊員（Non-Player Character，以下簡稱 NPCs）。一個隊伍中應該平衡地混合人物的職業。詳細說明可以參考冒險手冊。選擇之後會有“ADD FROM WHERE?”的訊息出現，選擇 TDQK 從「克萊恩黑暗之后」增加新人物；選擇DKK則從「幽靈騎士」增加新人物過來。

(5) [E] XIT FROM GAME—跳離遊戲

選擇此項後，則會再問你是否真要回到 DOS 下：“ EXIT TO DOS ? ”選擇 YES，則回到 DOS下；選擇 NO 則繼續遊戲。

2. 人物管理選單 / 訓練廳

當你組完隊伍，或載入遊戲進度時，隨即進入人物管理選單；當你在旅途中進入訓練廳時，同樣也會出現如下畫面。可以用的選項會以高亮度顯示，而暗部份則是無法使用的選項。茲將所有指令均介紹如下：



ADD CHARACTER	加入隊伍
REMOVE CHARACTER	將人物從隊伍中刪除
MODIFY CHARACTER	調整人物屬性
TRAIN CHARACTER	訓練人物
KNIGHT NEW ORDER	提升騎士等級
VIEW CHARACTER	檢視人物資料
CREATER CHARACTER	創造人物
DELETE CHARACTER	刪除人物
LOAD SAVED GAME	載入遊戲進度
SAVE CURRENT GAME	儲存目前遊戲進度
BEGIN ADVENTURING	開始冒險
EXIT FROM GAME	離開遊戲

(1) [A] DD CHARACTER-加入隊伍

招收人員加入冒險。詳見第21頁“第一選單”的說明。

(2) [R] EMOVE CHARACTER-將人物從隊伍中刪除

將人物由隊伍中移回人物名單上。由於探險隊同時最多只能有六名隊員，所以如果你想加入新的隊員時，只有將某個隊員移出以騰出空間。

(3) [M] ODIFY CHARACTER-調整人物屬性

還沒有進入冒險旅程的人物的屬性可以利用這個項目來調整，可以調整項目包括各個屬性值和生命力（HP）及更改姓名。但是一旦開始冒險之後，就不能再做任何更改了。

(4) [T] RAIN CHARACTER-訓練人物（只在訓練廳使用）

當隊員累積相當的經驗點數之後，可以經由這個項目提升他的等級（Level）。每接受一個訓練課程只能提昇一個等級。訓練課程並不會花用遊戲時間和金錢。當魔法師得到昇級後，還可以增加新的法術。

(5) [K] NIGHT NEW ORDER —提升騎士等級（只有在訓練廳才有）

如果騎士累積足夠的經驗點數和能力，就可以提出晉昇等級的申請。有關騎士的等級請參考冒險手冊第10頁。

(6) [V] IEW CHARACTER —檢視人物資料

顯示人物的屬性、準備好的武器及護甲等其它相關的訊息。詳見第33頁的“檢視人物”。

(7) [C] REATER CHARACTER —創造人物

創造一名人物。詳細步驟與說明請參考第17頁“(1)創造人物”。

(8) [D] ELECT CHARACTER —刪除人物

將一名隊員的資料完全從人物名單中刪除。被刪除隊員的資料將永遠消失，所以最好謹慎行事。由於人物名單的空間有限，所以有時候還是必須將某隊員刪除以騰出空間給新加入的人物。

(9) [L] OAD SAVED GAME —載入遊戲進度

叫出舊有的進度。共有A～J等十個欄位供選擇。

(10) [S] AVE CURRENT GAME —儲存目前遊戲進度

這個遊戲允許你最多儲存10個不同的遊戲進度，分別以A到J的代號來代表。在儲存遊戲後，你最好要記得你所儲存的代碼，以免日後找不到原先儲存的遊戲。

(11) [B] EGIN ADVENTURING —開始冒險

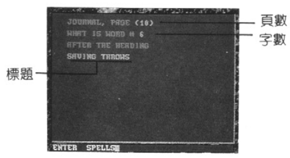
離開人物管理選單／訓練廳，正式開始冒險。

(12) [E] XIT FROM GAME —離開遊戲

結束遊戲，回到DOS下。

3. 密碼輸入

當你選擇了開始冒險，畫面上便會出現一道問題，要求你輸入正確的密碼。



JOURNAL, PAGE （X）

WHAT IS WORD#XX

AFTER THE HEADING

XXXX

此時請翻開手冊第74頁“附錄二、密碼表”，先找出頁數（PAGE）、字數（WORD），再對照標題（HEADING），在標題右方的答案就是要輸入的密碼。將答案逐一鍵入後，按 [Enter] 鍵即可。以上圖為例，答案即是SPELLS。

※非玩者人物（ Non-Player Character ）

在冒險過程中，你可能會遇到一些非玩者人物（ NPCs ），這些人物可能會提供冒險隊資訊，也可能攻擊冒險隊，還有可能會要求加入你的隊伍。加入隊伍的NPC可以視同你的隊員，不過在實際上還有一些差別。

在戰鬥中NPC的行動由電腦來指揮，他們的忠誠度不高，如果你的戰況不利時，他們就會逃跑。如果你的隊伍中有一名以上的騎士（ Knight ）時，你就可以親自來控制這些NPC。一個隊伍最多只能有二位NPC時，你可以將物品給NPC，可是只有當他們昏迷或死亡時，才能從他們身上拿到物品。

八、開始冒險

1. 初次抵達

在你將冒險隊組織完成，並依前章方式進入遊戲之後，你可以看到一段羅拉娜將軍對你說話訊息（按 [Enter] 鍵繼續），並將你帶到帕拉薩斯城（ CITT OF PALANTHAS ）。首先你有下列選擇：

[P]ALACE、[T]EMPLE、[H]ALL、[S]HOP、[I]NN、[B]AR、[L]EAVE

(1) [P] ALACE —宮殿

到宮殿去見羅拉娜。她會告訴你一些訊息。

(2) [T]EMPLE—神殿

尋求醫療服務。可能現在你並不需要，但在經過一段時間的探險後，可能就會察覺它的重要性。關於神殿說明請看第48頁“神殿”的說明。

(3) [H] ALL—訓練廳

請看第22頁“ 2. 人物管理選單 / 訓練廳”的說明。

(4) [S]HOP—商店

可在此購得裝備，變賣物品或要求商家鑑定物品。詳細說明請看第46頁。

(5) [I] NN —旅店

提供疲憊的旅行者一處休息地方。進入旅店後即出現紮營選單，請看第39頁。

(6) [B] AR-酒店

你可以在酒店與人交談，或許可以得到一些小道消息。

(7) [L] EAVE-離開

離開帕拉薩斯城，開始冒險。

2. 畫面視野

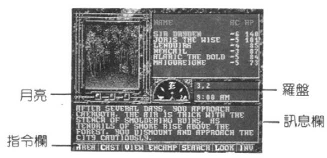
在這個遊戲中共有四種不同的顯示模式，分別是 3D 前視野模式、平面地圖模式、野外地圖模式和戰鬥模式。

不管是 3D 前視野或平面地圖模式，在畫面中都會顯示克萊恩的月亮圖。最左邊的月亮代表 Solinari（所歷納利），中間是代表 Lunitar（魯勒泰利），最右邊則是 Nuitari（魯依泰利）。每個月亮會對不同的魔法師產生不同的影響，詳細說明請看冒險手冊。

在螢幕的右方皆為人物成員及其生命力、AC 值，下方則有一羅盤指示目前方位，還有目前時間等訊息。

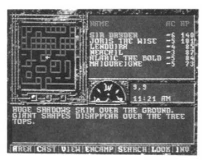
(1) 3D 前視野模式

使用於城市和地下城市。這個畫面將出現在螢幕左上方，以立體方式顯示隊員所看到的實際景像。利用方向鍵可移動隊員所在位置。



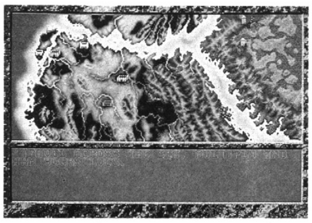
(2) 平面地圖模式

顯示隊伍所在的平面地圖，箭頭所指的方向即為隊員所面對的方向。在這個模式亦可利用方向鍵來移動位置。有些地方不能使用本模式。



(3)荒野顯示模式

此模式是當隊伍走出城鎮或開發區域後，所用的顯示方式。事實上它是一張大地圖，隊伍目前的位置則是由游標來指示，移動游標即可由甲地移到乙地。



(4)戰鬥顯示模式

當隊伍進入戰鬥狀態之後，會自動進入這個模式。與對方遭遇之後，螢幕會將周遭的景物詳細地顯示出來。

九、各項選單介紹

遊戲中有許多設施只有在城市中找得到，而且也只有在城市中才能大量獲得你所需要的資訊，所以你必須盡可能探索每一個你經過的城市。在城市中你將可找到購買各種物品的商店、讓隊伍獲得充分休息的旅店、醫治傷勢和使死者復活的神殿及讓隊員得到訓練和升級機會的訓練廳。

當你在城市中探險時，畫面下方會出現可使用的命令選單，只要按下各個命令的第一個字母就可以使用之。在使用這些命令之前，還可利用上下方向鍵選擇使用命令的隊員。

1. 探險時的選單

包括下列指令：

[A]REA、[C]AST、[V]IEW、[E]NCAMP、[S]EARCH、[L]OOK、[I]NV

一般若你沒有選任何指令時，便是處於移動狀態下。你可以用方向鍵或是滑鼠來移動隊伍。一般移動一格會耗費一分鐘時間，若是在搜索狀態中則移動一步耗費十分鐘。

(1)[A]REA- 立體／平面圖切換

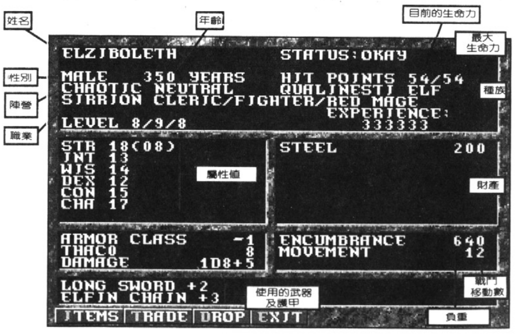
使用這個命令可以讓你在 3D 前視野模式和平面地圖模式間切換。

(2)[C]AST-施法

讓所選擇的人物施法。接著會出現法術選單，選擇欲施展的法術，再按[C]鍵即可。記住，有些法術只能在戰鬥時施展，有些只有在紮營時才能使用。

(3)[V]IEW-檢視人物

檢視所選擇的隊員狀況。會出現如下畫面：



①人物的資料

任何時候，你只要選擇 VIEW 指令，就會出現左圖所示的畫面。畫面中包含了許多有關人物的重要資料，像是屬性值，目前及最高的生命點數、擁有的武器以及財富。

人物累積的財富以寶石（Gem）、珠寶（Jemelry）及硬幣來計算。寶石及珠寶的價值並不一定，要判定它的價值，必須經由商店的鑑定。

ENCUMBRANCE這一欄所顯示的是人物的負載重量，其單位以金塊計算。

戰鬥移動數是指人物在戰鬥時，所能移動的格數，這項數字是根據擁有的武器、力量及負重狀況計算出來的。

②人物的狀態

在人物資料畫面的上方偏右有個狀態（Status）欄，表示人物目前所處的狀態，如下所示：

OKAY 一平安無事

具有適當的生命力，可正常地移動及戰鬥。

UNCONSCIOUS —昏迷

生命點數為 0 ，無法移動也無法戰鬥，不過目前還死不了。

DEAD —死亡

只要不是精靈族，就有希望用復活術使其復活，或在神殿（Temple）中得到復活的機會，不過這完全取決於他的體質好壞。

FLED —逃跑

表此人物已於戰鬥中逃開，等戰鬥結束後再回到隊伍之中。

DYING—垂死

只有在戰鬥中才會有這個狀態。這時候他的生命力為 -1 到 -9 之間，你必須使用包紮（Bandage）命令另外一位隊員為他包紮，否則可能無法支持到戰鬥結束而死亡。

STONE—石化

表此人物已經變成石頭了，不過仍可用法術使之復活。

GONE —毀滅

表示這名隊員已經死亡而且屍體也被摧毀，再也沒有復活的可能。

③指令選單

包括下列指令：

[I]TEM、[S]PELL、[T]RADE、[D]ROP、[L]AY、[C]URE、[E]XIT

[I]TEMS —物品

此指令可開啓Items子選單，以及顯示人物所攜帶的裝備。項目前端有個 YES 的，即表示這個東西已裝備好。Items選單內的指令如下所示，這些指令並非在任何時候皆可使用。

- [R]DY —裝備／解除裝備

  改變武器、護甲或其他項目的狀態，只有裝備好的物品才能在戰鬥中使用。弓及弩的箭簇是放在箭囊裡面，可以隨時準備發射。

  有些武器需要用到兩手（如：弓、四角棒），有些只要一隻手（如：長劍、長棍），也有一些不需用手（如：護甲）。

- [U]SE —使用

  使用某一個物品。在戰鬥時，如果使用物品可以鎖定目標，則 Aim 選單會出現在畫面上。

- [T]RADE —交換物品

  將某一項物品由甲的手中轉移到乙的手中。首先選擇要轉移的物品，然後選擇 TRADE 指令，最後再選擇接收的人物。請記得，有意識的 NPC 不會放棄他們自己的東西。

- [D]ROP—丟棄物品

  永久性地將人物所擁有的某一件物品丟棄，丟棄的物品可能無法回復。

- [H]ALVE —物品數量分半

  將某類的物品平分成兩份，如一捆 42 枝的箭， HALVE 指令可將之分成兩捆 21 枝的箭。當分配東西給隊伍中的人員時， HALVE 指令非常有用處。

- [J]OIN —集合物品

  將同類的東西放在一起，但不得超過 255 件。有些項目，像一劑（藥的單位），則不能組合在一塊兒。

[S]PELLS —法術

顯示人物所記憶及能夠使用的法術。

[T]RADE —交換錢財

將甲的硬幣、珠寶及寶石轉移給乙。首先選擇 TRADE 指令，然後再選擇種類及數量，最後再選擇接收的人物。

[D]ROP—丟棄錢財

永久性地將人物擁有的錢財移走，被丟棄的錢財將無法回復。

[L]AY —治療，遊俠專用

這是遊俠的治療能力之一。遊俠可以藉由這個能力在一天中恢復每一級兩點的生命力。選擇 LAY 指令之後，再選擇治療的對象，即可完成此指令的動作。每個遊俠一天之中，只能使用這個能力一次。

[C]URE—治病，遊俠專用

這是遊俠的另一個治療能力。遊俠們以每五個等級為一階段，第幾階段的遊俠，一個禮拜可治療幾個疾病。舉個例子來說，第一到第五級的遊俠，一周可治好一個疾病，第六到第十級的遊俠，一周可治好兩個疾病，依此類推。

(4) [E] NCAMP —紮營

顯示ENCAMP選單，請參考下面"紮營選單"的部分。

(5) [S] EARCH —搜索

切換搜索狀態為 ON 或 OFF。

當搜索狀態為OFF時，隊伍移動一步要一分鐘；如果為 ON ，則要十分鐘，因為他們必須檢查有沒有暗門、陷阱…等等的東西。當隊伍在搜索時，螢幕的右方會有個 SEARCH 的字樣。由於隊伍在搜索時移動的速度非常慢，因而他們與其他人物遭遇的機率也會相對地提高許多。

(6) [L]OOK—搜尋

搜索一塊個別的方格。 LOOK 指令與 SEARCH 指令的作用相似，只差 LOOK 指令範圍較小而已。

(7) [I] NV —特殊物品

顯示目前隊伍所攜帶特別物品或加工品。

2. 紮營選單（ENCAMP）

包括 [V]IEW、[M]AGIC、[R]EST、[A]LT、[F]IX、[L]OAD、[S]AVE、[E]XIT 等指令。

(1) [V]IEW —檢視人物

顯示人物資料畫面及View選單。

(2) [M]AGIC —法術

法術在本遊戲中是非常重要的部分，請參考第43頁「法術選單」的部分。

(3) [R]EST —休息

休息指令。此指令可讓人物記憶法術，或自然地療傷。當你選擇記憶法術或抄寫法術後，會出現訊息告訴你要休息多久。每24個小時未中斷的休息，可令每個受傷的人物恢復一單位的生命力。休息時可能會遭到打擾而中斷，如果可能的話，儘量找到安全的地方來做長時間的休息，如旅館或其他您被告知很安全的地方。只要使用 REST 指令，人物會自動地記憶使用過的法術。以下是 Rest 選單的各項指令：

[R] EST、[D]AYS、[H] OURS、[M] INS、[A] DD、[S] UBTRACT、[E] XIT

- [R] EST —開始休息

  開始休息。除非是受到打擾，否則隊伍會一直休息到指定的時間。

- [D] AYS/ [H]OURS/ [M] INS —改變休息的日數、時數及分數
- [A] DD/ [S] UBTRACT —增加／減少

  增加或減少隊伍的休息時間。減少休息時間，可能會致使魔法師或牧師無法將法術記憶完成。
- [E] XIT —回到上一選單

(4) [A] LT —設定

可顯示Alter選單，供改變隊伍中的人物及遊戲的參數之用，Alter選單的指令如下：

- [O] RDER —排列次序

  改變人物在螢幕上的列表順序，以及隊形散開時的位置。位在列表前端的人物會被放在戰鬥隊伍的最前端。
- [D] ROP —丟棄隊員

  將隊伍中某個人物消去，且將儲存磁片上的資料刪除。被刪去的人物可能無法回復。
- [S] PEED —速度

  控制螢幕上訊息的顯示速度，如果遊戲的速度太慢，可用 FASTER 指令來

加快顯示速度。

- [I]CON—人物造型

  改變人物造型。詳見第20頁"選擇戰鬥造型"。
- [L] EVEL —困難度

  顯示 Level 選單，供調整戰鬥的難度之用。 Level 選單包含以下的等級：

  NOVICE ：菜鳥級，也是最容易的一級。

  SQUIRE ：新手級。

  VETERAN ：老鳥級，程式預設為這一級。

  ADEPT：專家級，較難的一級。

  CHAMPION ：高手級，最難的一級。

  難度愈高，則在戰鬥之後，所得的戰鬥經驗數也就愈高，反之則愈少。

(5) [F]IX—集體治療

若隊伍受傷的人物太多，可用此指令一次恢復全體隊員的健康。所有牧師第一級的法術人物均會儘量記憶治療輕傷的法術，然後施在隊員身上，並再自動記憶該法術。這個指令同樣會耗費時間，並且可

能被打斷。此外此指令無法令身受疾病的隊員恢復生命力，你必須先施以治療疾病（Cure Disease）的法術，然後再 FIX。

(6) [L]OAD—載入遊戲進度

這是新增的一指令。可以使玩者隨時叫回進度，而不用離開遊戲，再從第一選單載入。當你不滿意某個戰鬥結果，或是載入錯誤進度，都可以隨時使用本指令叫回舊有的進度。

(7) [S]AVE—儲存遊戲

將人物及目前的進度儲存在磁片上，所儲存的進度可利用 LOAD 指令載入。請經常執行 SAVE 的動作，尤其是在解決相當難纏的對手之後。

(8) [E]XIT—跳離

拔營停止休息，回到冒險選單。

3. 法術選單（ MAGIC ）

魔法在這個遊戲中佔有非常重要的地位，只有魔法師或牧師才能使用。選擇這個命令之後，就會出現相關的選擇項目，說明如下：

[C]AST、[M]EMORIZE、[S]CRIBE、
[D]ISPLAY、[R]EST、[E]XIT

(1) [C]AST—施法

選擇這個命令之後，畫面上就會列出該人物所能施展的所有法術。你可以選擇要使用的法術，再指定施用的目標。通常當一個法術被使用之後就會消失，只有等到你重新記憶後才能再使用。一般而言有些法術只能在紮營時使用，有些法術則只能在戰鬥中使用。

(2) [M]EMORIZE—記憶法術

這個項目是用來選擇所要記憶的法術。選擇之後，畫面會先出現你曾使用過的法術，如果你確定要記憶這些法術，就按下[K]鍵，如果你打算記憶其他的法術時，就按下[E]鍵。然後畫面將會出現所有你能記憶的法術，而在下方則有數字標明你所能記憶的法術數目。標示方式如下：

法術種類：X X X X

法術種類種類包括了牧師法術（CLERIC）、魔法師法術（MAGIC—USER）和特殊法術（SPECIAL）三種。其後的數字則代表了每個等級的法術所能記憶的數目，最左邊代表第一級往右遞增。隨著你選擇記憶法術，這些數字就會減

少，直到數字為 0 時就表示不能記憶更多的法術了。

通常你可以同時記憶一個法術多次。不過別忘了選好要記憶的法術之後，還必須經過休息 Rest 才能真正記起這些法術。

(3) [S]CRIBE—抄寫法術

在遊戲過程中你可能可以得到一些魔法卷軸（Mage Scrolls），這些卷軸必須經過商店鑑定（ID）或由魔法師施以展讀法術（Read Magic）後才能被抄寫。同樣必須經過休息才能將法術抄寫至魔法書上，而這個過程所花的時間和記憶這些法術相同。抄寫過的法術還是必須經過記憶的程序才能真正被使用。

(4) [D]ISPLAY—顯示法術

將目前影響到隊伍的魔法列表出來，這包括了像是祝福（Bless）及隱形（Invisivility）等法術，以及疾病的作用。這是一個很重要的指令，因為生病的人物無法恢復他的生命力，除非用治病（Cure Disease）法術將他治癒。要知道人物是否生病，須用DISPLAY指令。

(5) [R]EST—休息

此指令與Encamp選單中的 REST 指令相同。請記得：人物必須經過足夠的休息，才能將法術記憶在腦海中。

(6) [E]XIT—跳離

回到上一選單。

4. 商店選單（ SHOP ）

在城中也有一些商店，你可以看到美麗的店員向你招呼。進入商店之後，你將可以購買到許多武器裝備，也可以針對你所得到的物品進行估價和驗証的工作。畫面下方有可使用的命令選單：

[B]UY、[V]IEW、[T]AKE、[P]OOL、
[S]HARE、[A]PPRAISE、[E]XIT

(1) [B]UY—購買裝備

將商店中的貨品顯示出來，選擇所要的貨品項目之後，再選擇BUY。

(2) [V]IEW—檢視人物

顯示人物資料畫面，此時在Items選單內可以找到下頁兩個指令：

• S ELL—變賣物品

要求店員對呈亮光區的物品出價；賣出的物品可能無法回復。

• I D—鑑定

這個指令是要求鑑定物品，商店對這項服務的索價是20枚鋼幣（steel）。

(3) T AKE—拾取

從隊伍的共同資金中取出貨幣；選擇TAKE之後，再選擇種類（硬幣、珠寶或寶石）及數量。

(4) P OOL—集中財物

將所有隊員的硬幣、珠寶或寶石全放在一起，此即共同資金，任何一位隊員皆可用此資金來購買物品。使用TAKE及SHARE指令，可從共同資金中取出硬幣、珠寶或寶石。

(5) S HARE—平均分散

將共同資金中的錢財全拿出來，平均分配給隊伍中的每一個人。

(6) A PPRAISE—鑑定

確定人物所擁有的珠寶或寶石，其換算成貨幣值為多少。選擇APPRAISE指令

之後，然後選擇珠寶或寶石的項目，接著一份鑑定及出價就做成了。如果接受了店員所出的價格，東西就賣出去了；如果拒絕，則寶石或珠寶仍成為人物的項目表中的一樣物品。珠寶及寶石能直接用來購買物品，但它們必須先經過鑑定、估價並賣出去，換取等值的貨幣之後才能使用。

(7) E XIT—離開

回到街上去。

5. 神殿選單（TEMPLE）

在神殿中可以治療各種創傷，並可使死去的隊員復活。底下將介紹神殿內的選單：

H EAL、V IEW、R EPAIR、E XIT

(1) H EAL—治療

選擇之後，會將神殿的治療法術顯示出來。首先選擇接受治療的人物，再選擇HEAL，如此法術便可被施展。

(2) V IEW—檢閱人物

此指令與冒險選單中的指令相同。

(3) R EPAIR

令牧師施展所有治療及還原法術，讓

(3) R EPAIR

令牧師施展所有治療及還原法術，讓隊員恢復充足的力量及健康。

(4) E XIT—離開

回到神殿外的街道上。

6. 銀行選單（BANK）

銀行是供你存錢的地方，共有下列幾個指令：

V IEW、T AKE、P OOL、M ONEY、I TEMS、E XIT

(1) V IEW—檢視人物

和冒險選單中VIEW的指令相同。不過在ITEMS選單內少了一個DROP指令，而多了一項DEPOSIT（存款）的指令。要儲放物品或金錢時，先選擇ITEMS，再選擇欲存放之物品，然後選DEPOSIT即可。

(2) T AKE—拾取

將儲存的物品及金錢取回。選擇TAKE指令，再選擇要取回的事物即可。

(3) P OOL—集合物品

將所有隊員的硬幣、珠寶和寶石全部集合起來存放在銀行中。

(4) M ONEY—儲存金錢

將金錢儲存起來。

(5) I TEMS—物品

直接顯示物品選單，供你選擇儲存的項目。

(6) E XIT—離開

退出銀行。

十、戰鬥

1. 遭遇

在遊戲中，你的隊伍隨時可能遇到怪物、NPC或其他的人物。這時候如果對方沒有先向你攻擊的話，你就可以有機會和對方溝通或戰鬥。通常戰鬥發生時，先發動攻擊的一方往往可以佔有初期的優勢，所以在遇到不同的對手時，你必須抉擇是先發動攻擊還是稍候再攻擊。在和對手遭遇時，你可能有下幾種選擇：

C OMBAT 、W AIT 、F LEE 、A DVANCE

(1) C OMBAT —戰鬥

二話不說，劈頭就砍。

(2) W AIT —等待

不做任何反應，靜觀其變。

(3) F LEE—逃跑

三十六計，走為上策。

(4) A DVANCE—前進

繼續往前走。

2. 戰鬥

戰鬥發生時，敵我雙方會分佈在一個類似棋盤的地圖上。畫面左方顯示戰鬥情況，畫面右方顯示目前可以行動的人物名字、生命力、防護力、使用武器和目前狀況。

在戰鬥過程中，電腦會決定行動的次序。通常一個敏捷度高的人物會比敏捷度低的人早些行動，不過你也可以決定讓某個隊員的行動權保留到稍後。通常輪到行動的人物會位在畫面中央，並且以特殊的方格來表示。



戰鬥中隨著人物能力不同，故使用的命令也不同。在畫面下方會將該人物可使用的命令都列出來，你可根據這些選擇要下達的命令。

指令如下：

A IM 、U SE 、C AST 、T URN 、G UARD 、Q ICK 、D ELAY 、B ANDAGE 、Y ELL 、V IEW 、S PEED 、E ND

在你還沒有下達任何指令前，人物便是處於移動狀態。此時利用方向鍵或滑鼠都可以達到移動人物的目的。在移動時，畫面下方會顯示所剩可移動的步數，後面有二個特殊指令：UNDO 及 DONE。選擇 UNDO，則人物會回到原來移動以前的位置，但是若過程中被擊中受傷，則仍無法回復。選擇 DONE 則結束移動，繼續做其它選擇。如果人物還有移動點數，而沒有再做任何動作的話，還是可以繼續移動。

(1) A IM —瞄準

令武器或法術找尋目標並予以瞄準。當使用的武器其範圍較大時，目標的距離會在選單列的上方顯示出來。如果作戰人員移動到敵人的身邊，彼此只剩下肉搏的距離時，AIM 指令可用來做近戰武器（劍、鏈矛…等）的攻擊。此外，AIM指令還可用來眺望敵我的情勢。當您移動瞄準游標到某個人物或某隻怪物身上時，螢幕的右方會出現這個人物或這隻怪物的一些訊息；利用此功能，即可得知整個戰場的情況。

以下是 Aim 選單中的各項指令：

- N EXT

查看所有可能的目標。查看順序是

由最接近的目標開始，依序往遠處望去。NEXT 及 PREV 指令，只能作用到人物視力所及的目標。

- P REV

此指令即 NEXT 指令的相反作用，它查看目標的順序是由遠而近，從最遠的目標查看起。當使用長距離的武器或法術攻擊時，經常會使用到這項指令。

- M ANUAL

供玩家瞄準地圖的任何目標，然而，只有在人物視力所能及的目標，才會實際地被攻擊到。

- T ARGET

當敵人被發射型的武器或法術鎖定時，命令武器或法術發射。這個指令也可命令作戰人員，使用近戰武器（劍、鏈矛、斧頭…等）攻擊身邊的敵人。

如果選單內找不著這個指令，則可能是目標已在有效範圍之外，或是在視線之外，也可能目標是隱形的。

- C ENTER

  將游標的位置移到畫面的中央，這在使用手動（Manual）瞄準目標時很有用處。

- E XIT

  回到戰鬥選單。

(2) U SE —使用物品

允許人物不必經View選單，直接取用某項物品。選擇USE指令之後，物品（如卷軸、魔杖…等）將由Aim選單的指令鎖定。

(3) C AST—施法

此指令只有在施法者擁有法術時，才會顯示出來。施法者首先選好要使用的法術，然後再由Aim選單內的指令來瞄準。如果您的隊員最近曾遭到攻擊，那麼他的集中力可能已被破壞，此時CAST指令就不會再出現了。

(4) T URN—超渡

這是一個牧師的特殊能力，它可以摧毀不死怪物，或將他趕離隊伍之中。不過這個指令對較具威力的怪物，不會產生作用。

(5) G UARD —守衛

命令隊員站在原地準備好，並攻擊第一波接近的敵人。GUARD指令只有在作戰人員武裝好近戰兵器時，才有作用。

(6) Q UICK —自動戰鬥

將人物的控制權交給電腦。在電腦的控制下，準備好發射武器的作戰人員將會往後撤退，並由遠距離來攻擊，如果作戰人員沒有此類武器，他將準備好近戰兵器並開始攻擊。魔法師也會發射武器及施行法術，不過必須先將法術功能開啓。魔法師不會衝入近戰的區域，即使他們的武器攻擊已消耗殆盡。

請閱讀第13頁中，有關控制權的切換，以及開啓關閉法術的部分。

(7) D ELAY —延遲

令人物晚點攻擊，直到其他人物或怪物出手完再行動作。

(8) B ANDAGE—包紮衰傷

對流血不止的隊員給予初步的止血及包紮。BANDAGE指令可停止人物繼續失血，以防止喪失過多的生命力。

(9) Y ELL—叫罵

只有行動的人物是坎德人（Kender）時才能使用。使用這個命令之後，你的隊員會向敵人大聲叫罵，以激怒敵人。敵人一旦被激怒之後，就會對使用這個命令的人展開瘋狂的攻擊，但是相對的敵人的命中率和防護力會減弱。

(10) V IEW—檢閱人物

顯示人物資料畫面及View選單。在Items選單內的USE指令可供您使用某項物品（如：魔杖）參加戰鬥。

(11) S PEED —速度

更改遊戲的速度，請參考紮營選單的ALTER指令。

(12) E ND —結束

停止對怪物或其他人物的攻擊或驅離。

3. 戰鬥之後

當戰鬥結束之後，您將會看到每個隊員所獲得的經驗數，且Treasure選單也會出現，此選單內的大部分指令，其作用與Shop選單的指令相似。包括以下指令：

V IEW、T AKE、P OOL、S HARE、D ETECT、E XIT

(1) V IEW—檢閱人物

這個指令可將人物資料畫面及View選單顯示出來。

(2) T AKE—拾取

令活動中的人物，從被擊敗的怪物身上拾取寶物。這個指令只有在怪物身上有寶物時，或隊員有成立共同資金時，才會出現。拿取寶物時要注意一點：人物如果負載大量的錢幣及重裝備時，會令他在戰鬥時動作遲緩。Take選單中包含下列指令：

- I TEMS —物品

  列出寶藏中的物品。

- M ONEY —金錢

  顯示寶藏中的錢幣，珠寶及寶石的種類和數量，藉此來指示人物所要拿取的種類及數量。

- E XIT —離開

  退出此選單。

(3) [P]OOL—集合物品

將所有隊員的錢幣全放進寶藏之中。使用 TAKE 及SHARE指令，可將錢幣自寶藏中取出。

(4) [S] HARE—平均分散

將錢財取出，平均分配給每一個隊員。

(5) [D]ETECT—偵測魔法物品

令人物施展偵測魔法法術（ Detect Magic ），在寶藏或隊伍中的魔法物品會以一個“ * ”號表示出來。這個指令只有在行動中的人物具有偵測魔法時才會出現。

(6) [E] XIT—離開

離開戰場。如果還有寶物留在當地，會再詢問你是否要回去拿取。



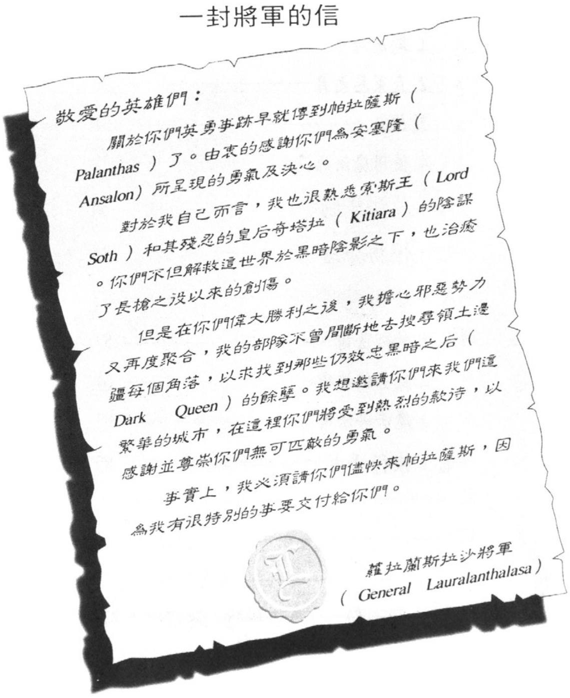
一、故事開始 —— 1
二、人物和隊伍 —— 3
1. 人物種族介紹 —— 3
2. 屬性 —— 6
3. 隊員的職業 —— 8
4. 陣營 —— 12
5. 其他屬性 —— 13
三、組織一支成功的隊伍 —— 15
四、戰鬥 —— 19
1. 戰鬥畫面 —— 19
2. 戰鬥開始 —— 19
3. 戰鬥能力 —— 20
4. 攻擊 —— 22
5. 移動 —— 24
6. 戰鬥策略 —— 25
7. 戰鬥之後 —— 27

五、法術 —— 28
1. 魔法師 —— 29
2. 克萊恩之月 —— 30
3. 神祇 —— 31
4. 使用魔法的提示 —— 33
六、魔法寶物 —— 34
七、怪物介紹 —— 38
八、法術說明 —— 57
1. 牧師法術 —— 57
2. 德魯依法術 —— 64
3. 魔法師法術 —— 67
九、旅行手札 —— 82

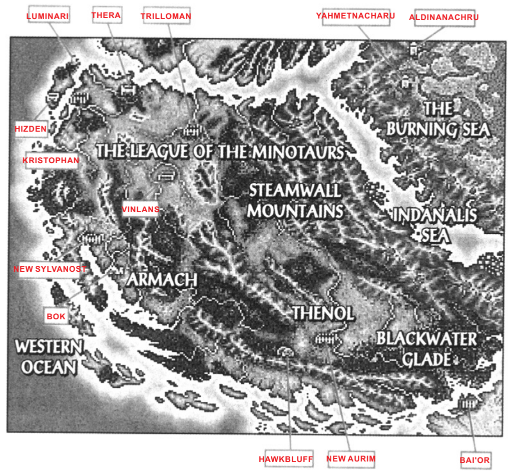
文字編輯：郭宗勳　　美工編輯：製作課・美術B組

一、故事開始

一封將軍的信


敬愛的英雄們：
關於你們英勇事跡早就傳到帕拉薩斯（
Palanthas ）了。由衷的感謝你們為安塞隆（
Ansalon）所呈現的勇氣及決心。
對於我自己而言，我也很熟悉索斯王（ Lord
Soth ）和其殘忍的皇后奇塔拉（ Kitiara ）的陰謀
。你們不但解救這世界於黑暗陰影之下，也治癒
了長槍之役以來的創傷。
但是在你們偉大勝利之後，我擔心邪惡勢力
又再度聚合，我的部隊不曾間斷地去搜尋領土邊
疆每個角落，以求找到那些仍效忠黑暗之后（
Dark Queen ）的餘孽。我想邀請你們來我們這
繁華的城市，在這裡你們將受到熱烈的款待，以
感謝並尊崇你們無可匹敵的勇氣。
事實上，我必須請你們儘快來帕拉薩斯，因
為我有很特別的事要交付給你們。
蘿拉蘭斯拉沙將軍
（ General Lauralanthalasa）

地圖



二、人物和隊伍

你需要一隊探險者來完成“黑暗之后”（Dark Queen of Krynn）。你必須對每個人物做下列設定：種族（Race）、職業（Class）和陣營（Alignment）。在你選擇完後，電腦會產生一組屬性來定出你新隊員的天生優缺點。要組成一支隊伍必須將擁有不同技能和長處的隊員組合起來，才能成功地完成本遊戲。

1. 人物種族介紹

角色扮演類遊戲的重心就在遊戲所提供各個人物身上。以下一共提供了七個不同的種族來供你組織自己的探險隊，每個種族各有其不同的特性和限制。

(1) 丘陵矮人（Hill Dwarves）

屬於倔強而粗暴的種族，不過卻是良好的工匠，對魔法和毒物具相當的抵抗力。在戰鬥時，對妖精（goblins）和鬼怪（hobgoblins）有額外的傷害力，而且也能輕易閃躲食人巨魔（ogres）和巨人族（gaints）的攻擊。他們可以擔任戰士（fighter）、賊（thief）、流浪漢（ranger）、信奉李歐克斯（Reorx）的牧師等職業，也可以混合兼職。

(2) 高山矮人（Mountain Dwarves）

他們有些孤僻，不過卻比他們的表親丘陵矮人來得優雅些，除此之外他們二個種族可以說幾乎完全相同。他們可以擔任戰士、遊俠（Paladins）、賊、信奉李歐克斯的牧師等職業，也可以混合兼職。

(3) 西維亞內斯提精靈（Silvanesti Elves, High Elves）

他們是一種高瘦、自大且長壽的種族，對睡眠和迷惑類的法術有很強的抵抗力，具有尋找隱藏門的特長。在戰鬥中若使用長、短劍或弓箭將可得到額外的傷害力，但卻無法以法術使他們復活。他們可以擔任戰士、遊俠、魔法師（mages）、牧師、流浪漢等職業，也可以混合兼職。

(4) 奎林內提斯精靈（Qualinesti Elves）

他們的體型比他們的表親小，但也比較友善，具有相同的屬性和傷害力。可以擔任戰士、流浪漢、魔法師、賊、牧師等職業，也可以混合兼職。

(5) 半精靈（Half-Elves）

他們是人類和精靈的混血，對睡眠和迷惑類的法術有很強的抵抗力，具有尋找隱藏門的特長。可以擔任戰士、騎士（knights）、遊俠、魔法師、牧師、賊和流浪漢等職業，也可以混合兼職。

(6) 坎德人（Kender）

屬於小型的類人族，具有不畏懼和永不滿足的好奇心，對魔法和毒物有很強的抵抗力。特別對嘲弄智慧型的對手有特殊的能力，當他們成功地嘲弄對方時，敵人會因盛怒而瘋狂地攻擊，以致戰鬥效率大減。他們偏愛的武器是由投石器和鐵杖所組成的投石杖（Hoopak），這也是他們的獨門武器，攻擊特別準確。他們可以擔任賊、戰士、流浪漢、牧師等職業，也可以混合兼職。

(7) 人類（Humans）

這是克萊恩世界中最常見的種族。可以擔任戰士、魔法師、牧師、賊、遊俠、流浪漢和騎士等職業，但是不能夠兼職。由於生命期較短，因此迅捷術（Haste）往往會造成很快老死的現象。

2. 屬性

如下所述，每個隊員都有隨機產生的六種能力點數，這些點數變化的範圍視種族和職業而決定。範圍是從最低的 3 點到最高的 18點。參看操作手冊附表所列出的限制、調整值、附加值。

(1) 力量（Strength, STR）

力量是隊員體能、肌能和精力的指標。戰士類的隊員（戰士、遊俠和流浪漢）可能有比 18 更大的力量值，而以 1 到 100 的百分比（以 01-00顯示）來代表該名戰士類隊員能發揮出的最大力量值。高的力量值會增加隊員持武器的戰鬥能力，如劍或釘鎚。力量值也決定隊員最大的負荷重量。

(2) 智慧（Intelligence, INT）

是量度隊員能夠學習多好的指標。智慧值也決定魔法師所能施法的最高等級。

(3) 睿智（Wisdom, WIS）

是量度隊員了解並反應這世界的能力指標，高睿智值的牧師可獲得額外的法術。睿智值可決定牧師所能施法的最高等級。

(4) 敏捷（Dexterity, DEX）

是量度隊員的操作及行動的靈活程度，高的敏捷值對賊而言特別有幫助。敏捷的程度也影響隊員在戰場上使用投射武器的效果（如長弓、鏢等）。

(5) 體質（Constitution, CON）

是指隊員總體的健康程度，若隊員的體質是 15點則他的生命力（HP）可得到額外的 1 點。同樣的，若是體質是 16點，則生命力（HP）可多得 2 點。戰士類的隊員（戰士、流浪漢、騎士和遊俠）若是體質是 17點或是 18點，可得到額外的附加點數。隊員的體質高低同時也決定可被復活的次數及復活的成功率。每次復活成功將失去體質點數一點。

(6) 魅力（Charisma, CHA）

是量度隊員人緣好壞的尺標，也是領導 NPC 的決定因素。

3. 隊員的職業

每個隊員至少都有一種職業，非人類的隊員可同時擁有多種職業，但升級較慢，因為經驗點數被平均分配到各項職業裡。人物的生命力、法術和屬性將會由他們的種族、職業和等級來決定。所以慎選人物的職業將有助於遊戲的成功。由操作手冊附表中，你將可看到這些因素彼此間的關係。以下針對各個不同職業的特性加以介紹。

(1) 牧師（Clerics）

由於純正的信仰，而能施展醫療或祝福隊友的法術，可以穿上護甲使用撞擊性武器（無刃或無尖利的）。和魔法師一樣，都必須先記憶法術才能施法，但是牧師並不須用法術的書籍。每昇一級，牧師可自動學習到任何在這等級內的法術。對牧師較重要的屬性是睿智（Wisdom）。

(2) 戰士（Fighters）

可使用任何武器和護具，但是卻不能施展法術。所有戰士類的隊員（戰士、遊俠、騎士和流浪漢）在到達較高等級時，每回合可攻擊敵人兩次以上。如果體質在 17以上，則可造成額外的傷害質，對戰士較重要的屬性是力量（Strength）。

(3)遊俠（ Paladins ）

是戰士的一種，可使用任何武器和護具，對法術及毒有抵抗力，遊俠可以施展超渡術（ Turn ），就如同比現在等級低兩級的牧師一般，身上隨時都有“抵禦邪惡”的法術保護。遊俠每天可以治療隊友或是自己的傷勢一次，每次每等級 2HP。每 5 級可每週治療疾病一次，例如，在 1 － 5 級時，每週可治療疾病一次，6 － 10級可治療疾病二次等依此類推。當他們達到第 9 級時，可施展牧師的法術，但是他們無法使用牧師卷軸。在20級之前，他們的法力隨著等級的升高而進步。遊俠的陣營必須是堅守善良（ Lawful Good），不屑與本質邪惡的人為伍，且智慧（ Intelligence ）至少要 9，力量（ Strength ）至少要 12，睿智（ Wisdom ）至少要 13，魅力（ Charisma ）至少要 17。對遊俠較重要的屬性是力量與睿智。

(4)流浪漢（ Rangers）

是戰士的一種，可使用任何武器和護具。在戰鬥時，對付巨人之類怪物可造成額外的傷害。流浪者的陣營必須是善良的，力量與智慧至少要 13以上，睿智和體質至少要 14以上。流浪漢在 8 級以上可以使用德魯依法術（ Druid Spells ），在 9 級以上可使用魔法師的法術，

在17級之前，他們的法力會隨著等級的升高而進步。對流浪漢較重要的屬性是力量、智慧、和睿智。

(5)索蘭尼克騎士（ Solamnic Knights）

在克萊恩世界裡，騎士是榮耀的表徵。騎士們可以分為以下三個等級：皇冠騎士（ the Knights of the Crown ）、聖劍騎士（ the Knights of the Sword ）和玫瑰騎士（ the Knights of the Rose ），三種騎士都以他們的膽識和武技聞名。在遊戲一開始時，所有的騎士都配備了索蘭尼克鎧甲（ Solamnic Plate Mail ）、長劍和盾牌。

騎士的領導能力在戰鬥中特別有用，因為他們可以使隊伍中的NPC和其他隊員一樣接受你的指揮。

當聖劍或玫瑰騎士昇到第六級時，他們就有能力可以使用一些牧師法術。當初級騎士的等級夠高時，就可以在訓練廳中申請晉升至上一層次。

通常要升為聖劍騎士至少必須擁有以下的屬性值：

STR 12，INT 9，WIS 13， DEX 9， CON 10

而要升為玫瑰騎士至少必須擁有以下的屬性值：

STR 15，INT 10，WIS 13， DEX 12， CON 15

(6)魔法師（ Magic-Users ）

可施展強大的法術，但不能穿任何護具，只能用少數的武器。他們只能記憶寫在他們個人魔法書上的法術，在升級的同時可以將新等級的法術加入自身的魔法書上或是找到適合等級的卷軸，將它寫入。對魔法師較重要的屬性是智慧。

(7)賊（ Thieves ）

有開鎖和解除陷阱的特別技能，但是只能穿著皮甲。在戰鬥時，擅長溜到敵人背後偷襲，造成額外的傷害，這個將在以後的戰鬥章節再詳談。從第 10級開始，賊能夠解讀一些卷軸，於是有機會施展魔法師的法術。對賊而言最重要的屬性是敏捷。

(8)兼職（ Multi-Class ）

非人類種族可以一次兼任兩個或多個職業，但是每次所得之經驗都必須平均分配給所兼的職業，因此升級很慢，甚至有的職業等級已經升不上去了照樣還是分配所得的經驗，這也是兼職的主要缺點。晉級所升高的生命點數（

HP ）是所兼職業的平均值。兼職的優點在於能使用所兼職業的武器和裝備。

4. 陣營（ Alignment ）

陣營是指人物的人生觀，會影響人物和特別隊員（ NPC ）、魔法物品的關係。陣營的範圍從嚴守善良（ Lawful Good ）到混亂的邪惡（ Chaotic Evil ）。陣營可分成兩個部分來定義之，一是世界觀（ World View）和倫理觀（ Ethics ）。

(1)世界觀（ World View）

①嚴守法律（ Lawful ）

人物重視社會的結構和法則。

②中立（ Neutral ）

人物認為個人與社會同等重要。

③混亂（ Chaotic ）

人物置個人的利益於社會之上。

(2)倫理觀（ Ethics ）

①善良（ Good）

指人物試著表現其人性和良好的舉止。

②中立（ Neutral ）

指人物的行為準則依情況而定。

③邪惡（ Evil ）

指人物的行事不顧及他人，或者甚至是惡劣的行為。

5. 其他屬性

每個人物都有三個重要的數值隨著遊戲的進行而改變：生命點數（ HP ）、經驗點數（ XP ）和等級（LEVEL）。

(1) 生命點數（ HP ）

是量度人物受傷害至昏迷的承受程度。人物的最高生命點數是由職業、等級再加上體質的調整而定。若是體質超過14點，則可得到額外的1點生命點數。若是受傷的程度使 HP 為 0 時，人物便會昏迷（ Unconscious ）。此時若沒有隊友用包紮（ Bandage ）來救，則 HP 會每回合降 1 直到－10人物便算死去。從－1至－10的過程並不會顯示在螢幕上。

(2) 經驗點數（ XP ）

經驗點數是量度旅程中人物的所學所得的指標。經驗的獲得可以靠打敗怪物，發現寶藏，和成功地完成某項任務。而當經驗點數達到升級的要求時，電腦會自動將人名由天藍色變成紫紅色，使玩家能清楚地知道該名人物已達

升級的標準。有關各等級所需的經驗點數參看操作手冊附表。

新的人物創建時的經驗點數是 1, 000, 001EXP，可使單一職業的人物達到第12級左右。

(3) 等級（LEVEL）

等級是量度人物在職業上的進展程度，當累積足夠的經驗點數時，可前往訓練廳尋求訓練升級，不過一次只能升一級。

如果人物的經驗點數可升兩級或更高，他還是只能升一級，而失去比上一級少一點的所有經驗點數。

> 範例：
>
> 一個第 9 級的賊有 375, 000 的 EXP（足夠升到11級）來訓練廳要升級，他還是只能升到第10級而剩下 220, 000 的 EXP（比11級少 1 點經驗點數）。此外他也無法再往上升，因為本遊戲只能讓賊升到第10級。

三、組織一支成功的隊伍

組織一支強大且適應性高的隊伍是完成本遊戲的關鍵。一隊最多可有 6 個人物加入，一支少於 6 個人物的隊伍不但力量薄弱而且容易招致全軍覆滅。

隊伍內最好各種職業的人物都要俱備，以下便是兩個例子：

方式一：

一名騎士（人類）

一名遊俠（人類）

一名流浪漢（矮人族）

一名米夏凱爾 Mishakal 牧師 / 賊（坎德人）

一名希奈爾 Shinare牧師 / 戰士 / 紅魔法師（奇林內斯提精靈）

一名馬傑里 Majere 牧師 / 戰士 / 白魔法師（西維亞內斯提精靈）

方式二：

一名騎士（人類）

一名米夏凱爾 Mishakal 牧師 / 戰士 / 白魔法師（西維亞內斯提精靈）

一名流浪漢 / 馬傑里 Majere 牧師（半精靈）

一名希奈爾 Shinare牧師 / 戰士 / 紅魔法師（奇林內斯提精靈）

一名基瑞尤里斯 Kiri-Jolith牧師 / 賊（坎德人 ）

一名戰士 / 紅魔法師（奇林內斯提精靈）

為何要選擇這樣的組合？

(1) 牧師

在戰鬥之後，牧師對全隊的治療十分重要。你可以在紮營時選擇恢復 Fix 命令來恢復所有隊員的生命力。

(2) 流浪漢

通常在遊戲開始時較其他的隊員有更多的生命力，對巨人族有特別的傷害力，在較高等級時還可以得到一些魔法。

(3) 騎士

是強而有力的戰士，而且有些魔法物品只有騎士能使用，具有卓越的領導能力，在高等級時可以有牧師法術。

(4) 遊俠

是偉大的戰士，除了他們的軍事能力外，對邪惡也有天生的防護力，他們也擁有治療的能力和牧師法術。

(5)牧師／戰士／魔法師

這是最佳的多重組合人物，既可以使用牧師和魔法師法術，又可以用戰士的護甲和武器。唯一的缺點是昇級較慢。

(6)戰士／魔法師

可以穿著護甲並使用魔法，不但能和戰士一般戰鬥，又可以較純魔法師獲得更多的生命力。

(7)牧師／賊

較純種賊有更多的生命力和較佳的防護力。它可以施展治療和支援法術又兼有賊技，可以施展"背刺"絕技。

提示：

你的隊伍組成直接影響了你在遊戲中的戰鬥策略。如果你的隊員中以牧師和魔法師居多時，你的戰鬥策略就必須以法術為主；如果你的隊員中以戰士、遊俠和騎士為主時，那麼你的戰鬥策略就必須以徒手戰鬥為主。

無論你使用那一種組合，別忘了在遊戲一開始就先將武器準備好，以免在與敵人遭遇時措手不及。

一旦隊伍組成後，找個地方紮營，將裝備、武器準備好，施法術的人物則會將法術記憶完畢，最後將遊戲存起來。

四、戰鬥

隊伍必須經歷無數次的戰鬥才能完成本遊戲，以下的章節提供更多有關戰鬥的訊息。

1. 戰鬥畫面

當戰鬥發生時，畫面會進入戰略地圖模式，這是隊伍所在位置的詳細地形地物。整個地圖都被不可見的方格所畫分，每移動一格需要一個移動點數，但是斜向移動要比橫向、縱向移動消耗更多移動點數。

2. 戰鬥開始

每個戰鬥回合分成10段，出手的次序是由亂數和敏捷度所排定，有時一名隊員排在某一回合的第10段，和下一回合的第1段出手，如此像是連續出手兩次，尤其在你使用延遲（ DELAY ）的指令時，便會發生以上的情形，因為延遲指令把隊員的出手順序延後到第10段。使用法術需花費一些額外的時間，所以通常施法者施法時，法術有時會隔一會兒才作用。

(1)電腦控制

在戰鬥中，你控制隊員的行動，而電腦控制怪物及特別隊員（ NPC ）的行動，若是你要將隊員的控制權交給電腦，只須選擇QUICK指令。遊俠在一些情況下可以控制特別隊員。

(2)增援

在戰鬥中，有時會有同盟的友人加入戰團，尤其在敵眾我寡時，適時的援軍出現確實能挽救危機，轉敗為勝。同樣的，敵人也會有援軍，甚至好幾波接連出現。

3. 戰鬥能力

每名隊員的戰鬥能力視護甲等級（ AC ）、攻擊命中率（THAC0）和傷害力（DAMAGE）而定。

(1)護甲等級（ AC ）

表示隊員或是怪物的防護力， AC 愈低，愈不容易被擊中。 AC 是根據身上所穿護甲和敏捷加權值而定。某些魔法物品，如腕帶（ Brace ），可以降低 AC 。

(2)攻擊命中率（THAC0）

隊員的THAC0表示他在近戰或是使用投射武器時能擊中敵人的機率。THAC0愈低，愈能擊中敵人。THAC0的定義是，要擊中一個 AC 是 0 的怪物時，電腦會先產生一個 1 至20之間的亂數，如果此亂數大於或等於THAC0，才能造成傷害。所以當你的隊員攻擊敵人是否能造成傷害是由一計算式所決定：

攻擊者的 THAC0 －防禦者的 AC ＜一個 1 ～20的亂數。

範例：

一名戰士的THAC0是 5 ，攻擊一隻 AC 是 3 的怪物，則須亂數值為： 5 － 3 ＝ 2 ＋

但若是攻擊一隻 AC 是 -2的怪物則所須亂數值為： 5 －（－2）＝ 7 ＋

(3)傷害值（DAMAGE）

攻擊敵人造成其生命點數降低的程度就是傷害值，所造成傷害的程度，視攻擊者的力量、武器種類和武器的魔法加權值而定。每種武器的基本傷害值列表於操作手冊的附錄。有些種類的武器對某些怪物只能有部分的傷害效果，或是甚至沒有效用。

範例：

尖刃的武器對骷髏兵只能造成一半的傷害，也有些怪物只能用魔法武器對付。

4. 攻擊

有兩種基本的攻擊型態：近戰（ Melee ）和遠攻（ Ranged ）。以下要談的就是每種攻擊型態及作戰總則。

(1)近戰

所謂近戰就是拿劍或是釘頭錘之類的武器，面對面作戰，只有在近戰時隊員的力量加權值才能表現出來。賊在近戰時可使用背刺（ Back Stab ），偷襲敵人。

(2)遠攻

所謂遠攻就是用弓箭或鏢之類的武器攻擊遠方的敵人。一個擁有投射武器（弓、投石器等）的隊員無法攻擊身旁的敵人。投射武器每次可射出兩枝箭或是三隻飛鏢。

(3)連續攻擊

當對方是一群很弱小的敵人時，戰士型的隊員可連續攻擊多個目標。

(4)背刺

當隊友攻擊一名敵人時，賊可在其正後方偷襲，但是若賊的護甲比皮甲更重，就無法施展背刺。背刺有較高的擊中機率，而且造成額外的傷害。

(5)倖免參數（ Saving Throws ）

當隊員或怪物被法術或毒攻擊時，並非全然會發生傷害作用，端看電腦所計算的倖免參數。若倖免成功，則所造成的傷害可減半或是逃過一劫。倖免參數會隨等級的升高而提高。

注意：

有些怪物天生就具有魔法的抵抗力，可減低被魔法傷害的機率。

5. 移動

人物能移動的距離視其負重、力量值和所穿的護甲而定。 戰鬥中，人物的最大移動距離（ Range ）會顯示在畫面上。移動量大的人物可迅速接近使用投射武器的對手，或是苗頭不對時可迅速逃離戰場。

(1)逃跑

倘若一名隊員可以移動地比其他敵人快，則他便可以逃離戰場；如果他和敵人中最敏捷者速度相同時，則有 50% 的機會可以逃脫。但是如果隊員或怪物能抵達戰術地圖範圍的邊緣而不被對手所看見，即使他跑得再慢，也可以成功地逃脫。

(2)歸隊

逃跑的隊員在戰鬥結束之後會再回到隊伍裡，但是逃跑時若已有隊員陣亡，則無法在戰後找回屍首。逃離戰場的隊員無法獲得任何經驗點數。

6. 戰鬥策略

要想獲得勝利，一個熟練的玩家會適當地佈署戰鬥隊形，在戰鬥之前和戰鬥期間施展適當的法術，讓隊員佔到優勢地利位置，並使用最強大的武器攻擊敵人。

(1)佈署戰鬥隊形

在戰鬥開始時，你的隊伍會自動按照隊員的次序來佈署位置，前幾位佈署在第一線，最容易遭受攻擊，假如要更換隊員的起始戰鬥位置，必須在紮營的時候變換其先後次序。將重裝甲的戰士類隊員排在前排，而護甲薄弱的魔法師和賊排在後排，一旦進入戰鬥畫面便不能更改，只能靠移動來慢慢改變其位置。

戰鬥之始，你的隊伍可能立於不利的位置，為了取得較佳的防禦位置，你可以將兩翼往牆壁或樹叢移動，這樣可避免腹背受敵的機會。儘可能讓魔法師和使用投射武器的人物能安全地佈署於第二線的攻擊位置。

(2)受傷的隊員

如果隊員已經傷得頗重了，那就要趕快醫療該名隊員或是退到第二線去。值得注意的是：當隊員要退離目前的所在位置，則與他相鄰的敵人都會從背後再攻擊，而且擊中的機會更大。

(3)防止投射武器的攻擊

如果擁有投射武器的人物與敵人相鄰，則無法使用之。所以若想要阻止對方使用投射武器，就趕緊上前肉搏，反之你若想使用投射武器，那就要注意避免被敵人靠近。

(4)利用敵人的弱點

儘可能去攻擊被縛住的，受傷的或是孤立的敵人。集中火力攻擊一名敵人比讓很多敵人受傷更佳（例外：施法術的敵人），一個只有1點生命點數的敵人與全然未受傷的敵人攻擊力相同。

如果施法者在本回合被擊中受傷，則將失去已經準備好的法術。儘可能在每回合中都擊中敵方的施法者，以保護自己的隊員。

7. 戰鬥之後

如果至少有1名或更多的隊員生存下來，那些昏迷不醒或是死亡的隊員會在戰後歸隊。如果是在戰場上撤退的話，則那些無法動彈的受傷隊員將永遠消失。當然了，如果隊伍全滅，那就只有讀取上次進度重來了。

五、法術

法術是隊伍生存的基本條件，不論是魔法師、牧師、或高等級的騎士、流浪漢和遊俠均能施法。魔法師可以施展很多強大的攻擊性和防禦性的法術，牧師則可以施展治療術來醫治受傷的隊員，此外也可以施展攻擊性和防禦性的法術。法術的施展可以分四種方法：由施法者預先記憶該法術，由施法者的魔法書、卷軸或權杖來產生。已記憶的法術可用 CAST （施法）的指令來施展，要記憶法術必須在紮營時利用休息的時候來記憶，而在卷軸或是權杖的法術可以用 USE （使用）直接產生。

每記憶一種法術每級耗時 15分鐘，再加上準備的時間，等級愈高，準備的時間須要愈長。

法術等級	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9
準備時間	4	6	8	10	12

（單位：小時）

範例：

要記憶兩個第 1 級，一個第 2 級和一個第 3 級的法術所須要的時間：（ 6 小時準備時間 ）＋（ 2 × 15分鐘）＋（ 1 × 30分鐘）＋（ 1 × 45分鐘）＝ 7 小時45分鐘

1. 魔法師

在這個遊戲中的魔法師可以分成三種類別——站在良善陣營的白魔法師和屬於中立陣營的紅魔法師，至於邪惡的法師則是黑魔法師。另外還有一些不屬於任何陣營的魔法師稱之為淘氣法師（ Rogues ）。魔法師們會將魔法抄錄在他們的魔法書上，而且他們只能記憶在魔法書上的魔法。

當魔法師接受訓練昇級時，他就可以挑選一個新的法術抄錄到他的魔法書中。他也可以從鑑定過的卷軸上抄錄魔法，但要他的等級夠使用這個魔法。紅魔法師只能使用紅魔法卷軸，白魔法師則使用白魔法卷軸，不過他們都必須使用閱讀魔法（ Read Magic ）的法術才能了解卷軸上所記載的法術，而這個法術在抄錄或使用後就會消失。

2. 克萊恩之月（ The Moon of Krynn ）

自從克萊恩世界創世以來，就有三個月亮守護著克萊恩上的魔法。魔法的法力會隨著守護的月亮的圓缺而有所消長。白色的月亮（索歷納利 Solinari ）影響了白魔法師的法力，紅色的月亮（魯勒泰利Lunitari）則影響紅魔法師，至於黑色的月亮（魯依泰利 Nuitari ）就影響了邪惡的黑魔法師。這些月亮的狀態可以在畫面上看到，它們將會影響魔法師在面對法術攻擊時的倖免參數（ Saving Throw ）、或是能否在特定日期得到額外的法術及能有效攻擊敵人的等級。



	新月	月缺	月盈	滿月
閃避率	-1	正常	正常	+1
額外魔法★	0	0	+1	+2
有效等級	-1	相同	相同	+1★★

★額外的魔法適合任一級的魔法師施用

★★僅適合第 6 級以上且智慧點數在 15以上之魔法師

3. 神祇

在克萊恩世界的遠古時代，神祇的智慧就已經由牧師的努力和上天的旨意而被引到各個種族之間。為了回應牧師的辛勞，神祇們會給與他們的牧師一些額外的法術。以下則列出了克萊恩世界中的神祇、祂們的陣營和所給與的額外法術：

(1) 善良陣營的神祇（ Good Aligned Deities）

帕拉丁（ Paladine ）
力量：無
額外法術：半徑十呎內不受邪惡侵害（ Protection from evil 10' radius ）

馬傑里（ Majere ）
力量：第二級以上的法師可以獲得超渡術（ Turn Undeath ）
額外法術：半徑 15呎內的沉靜術（ Silence 15' radius ）

基瑞尤里斯（ Kiri-Jolith ）
力量：THACO+1
額外法術：搜尋魔法物品（ Detect Magic ）

米夏凱爾（ Mishakal ）
力量：治療術的恢復力加一次機率點數
額外法術：迷惑術（ Charm person ）、解除咀咒（ Remove curse）和祝福術（ Bless ）。

(2) 中立陣營的神祇（Neutral Aligned Deities）

西里恩（ Sirrion ）
力量：無
額外法術：火掌術（ Burning hands ）

李歐克斯（ Reorx ）
力量：THACO+1（僅限於矮人族）
額外法術：無（所有的矮人族牧師都必須選擇李歐克斯為神祇）

希涅爾（ Shinare ）
力量：無
額外法術：迷惑術

4. 使用魔法的提示

(1)高等級的騎士和遊俠都可以和牧師一樣使用牧師法術，唯一的不同是他們不能使用牧師卷軸。

(2)流浪漢除了可以使用一般的魔法外，還可以使用德魯依（ Druid ）法術，不過他們也同樣不能使用卷軸。

(3)牧師法術和魔法師法術都可以在戰鬥前後幫助你的隊伍。在戰鬥前可以使用法術來保護你的隊員，戰鬥中則可以用來對付敵人和醫治傷患。

(4)在法術使用之後最好趕快想辦法記憶這些法術。你可以在紮營時使用休息（ Rest ）命令來記憶舊的法術，或是用MEMORIES指令，從魔法書中挑選其他想記憶的魔法。

(5)在休息之前最好先將遊戲儲存起來，以免在休息過程中被敵人打斷而立即捲入戰鬥。

六、魔法寶物

通常在戰鬥之後，或解開謎題，甚至在旅途中都有可能會發現一些寶藏。這些寶藏有些是金錢、珠寶或武器裝備，另外則可能還有一些魔法寶物。當你發現寶藏之後，若想知道是否有魔法寶藏時，可以使用偵測魔法（ Detect ）法術。至於各個物品的詳細內容則必須將寶藏帶到商店中鑑定。

有一些寶物可能已經受過詛咒而會對你產生很大的傷害。當隊員備妥受詛咒的寶物時，必須先下達去除詛咒的法術後才能丟棄這項寶物。有些魔法寶物則只能被某些職業使用，有些則是任何人都可以使用。要使用這些物品必須先下達備妥（ Ready ）命令。以下則是一些有關這些寶物的介紹：

1. 魔法杖（ Wands ）

魔法杖是魔界中的傳統武器，可以施展固定次數的魔法，但只有透過試驗或請人鑑定後才能分辨它是屬於那一種魔法杖。一般的魔法杖只有魔法師才能使用，只有少數的魔法杖可供其他人使用。使用前須先備妥（ Ready ），再利用“使用”（ Use ）命令。

2. 藥劑（ Potions ）

藥劑是最常見的魔法寶物。不同的藥劑有不同的功用：可以醫治傷患、加倍使用者的移動距離和攻擊次數或造成隱形。要使用前須先備妥（ Ready ），再利用“使用”（ Use ）命令。

3. 卷軸（ Scrolls ）

卷軸可以分為牧師法術和魔法二種，它們可以提供新的法術供你抄錄（ Scribe ）到魔法書中，也可以讓你使用目前等級尚無法使用的法術。使用（ Use ）命令可以直接使用卷軸上的法術。

4. 附上魔法的護甲和盾牌（ Enchanted Armor and Shields ）

有時候你會撿到由高超的工匠所打造，再由魔法師施法保護的護甲和盾牌。這些護具的防護力遠比一般的護具要大。

5. 索蘭尼克鎧甲（ Solamnic Plate ）

這些鎧甲是打造供索蘭尼克騎士使用的，質地極佳也十分華麗，但是只有騎士才能使用。

6. 附上魔法的武器（ Enchanted Weapons ）

你可能可以拾獲各式各樣附上魔法的武器，有些武器可以增加攻擊命中率和傷害力，有些武器則在對付某些怪物時特別有效。一旦你備妥這些武器，你就可以在整個戰鬥過程中使用它。

7. 附上魔法的裝飾品（ Enchanted Adornments ）

腕甲（ Bracers ）、項鍊、特別是戒指是最適合被附上魔法的物品，這些物品附上魔法以後，可能有以下的用途：增進防護力、發射魔法飛彈或是被詛咒。一旦你從物品清單中備妥該項物品之後，就可以得到這些效果。不過有些魔法項鍊則必須使用（ Use ）後才能發揮效用。

8. 屠龍槍（ Dragonlances ）

這些威力強大的武器是在長槍之役中被發展出來，用以對付邪惡的巨龍。這些武器在對付敵人時有很大的傷害力，而在攻擊巨龍時則可以將使用者的生命力轉為對惡龍的傷害力。

9. 附上魔法的衣服（Enchanted Clothing）

有些巫師會在長袍或斗篷上施以魔法，使用時只要將其備妥即可。

七、怪物介紹

1. 蜥蜴人（ Bakali ）



這種在泰勒達斯土地上的蜥蜴人是一種強悍的戰士，但是對於冰冷類的攻擊防禦薄弱，會造成額外的傷害。其中有一種蜥蜴人戰將（ Bakali Warlord ）頗為難纏，常伴隨一些邪惡的 Shamans 一起出現。

2. 多眼怪（ Beholder ）



又名多眼大君（ Eye Tyrants）或多眼球（ Spheres of Many Eyes），牠們是擁有強大法力的邪惡怪物，而且每隻眼睛可施展不同的法術，角質的外皮如同甲胄般的堅硬。

3. 黑布丁（ Black Puddins）



黑布丁常常出現在洞穴深處或是最危險的地下城中，牠們不懼刀槍、冰寒、雷電，只可用火攻。非魔法性的甲胄如 Banded 或 Plate Mail 會在兩回合內被牠溶解，而更輕的甲胄抵擋不過一回合。而魔法性的甲胄視其加強值為抵禦的回合數。

4. 大甲蟲（ Boring Beetle ）



牲喜腐爛的樹木或是類似的有機物，通常被發現在大樹林內或是廢置的地下坑道工事中。

5. 蛞蝓怪（ Disir ）



這種潛行的怪物常會在地上留下有毒的黏液，這種黏液可保護牠免受火類攻擊，而且使攻擊的敵人也遭受傷害。

6. 龍怪（ Draconian ）

牠們是邪惡的巫師利用龍的蛋作法改造的怪物，對於部分魔法有抵抗力。以下總共有六種龍怪：

(1)奧拉克 （ Aurak ）



由金龍的蛋改造而成，牠們的攻擊方式為能量鏢（Energy Bolts），毒氣雲（ Poisonous Gas Clouds），和利用牠們的爪和尖牙。而當牠被消滅時，會變成一團火球殺害四周敵人。

(2)貝茲（Baaz）



由黃銅龍的蛋改造而成，是最平常的一種龍怪。當牠被消滅時只是變成一堆石礫，如果運氣差的話，敵人的武器有時會陷在一堆石礫當中。

(3)波查克 （ Bozak ）



由青銅龍的蛋改造而成，能施展法術而且善用爪和尖牙，被消滅時會爆炸。

(4)克帕克 （ Kapak ）



這種龍怪與別種不同的地方是牠們的毒性，牠們會將毒液抹在武器上，而且在被消滅時會化成一灘灘綠色酸毒液。

(5)西維克 （ Sivak ）



由銀龍的蛋改造而成，是唯一真正能飛的龍怪，快速敏捷而且非常強悍。

(6)特拉格 （ Traag ）



在試驗成為正式龍怪前的失敗種類，後來逐漸改良成貝茲龍怪。體型上較小，成羣出現。牠們有尖銳的爪和鮭魚的鼻子。

7. 龍族

龍族的怪物都是很可怕的對手，因此在遭遇時要格外小心，愈老愈大的龍，傷害力愈高，而且愈難消滅。通常龍出現時都會造成對手恐懼，稱為龍懼（Dragon Fear），有時會使對手撒腿就跑。

(1)兩棲龍（Amphi Dragon）



是由綠龍和海龍交配出來的種類，外型上像是一隻長翅膀的蟾蜍，性喜居住於沼澤和海床上，攻擊時會吐出致命的毒酸液。

(2)黑龍（Black Dragon）



牠的攻擊除了用銳利的爪和尖牙外，還會吐出酸液。因為牠只服從符合自身利益的任務，所以很少被邪惡巫師派做第一線攻擊，主要身份是護衛。

(3)藍龍（Blue Dragon）



高度智慧而且凶惡的龍，牠的武器是吐出一道雷電及用銳利的爪和尖牙來攻擊敵人。藍龍是所有龍族中群居性最強的一種，懂得服從命令及團隊精神。

(4)死亡之龍（Dragon, Death）



一些高度魔法而且聰明的龍死後會被改造成不死之龍，外觀上剩下骨架，但是魔法的能力依舊，口中會吐出致命的毒氣。

(5)綠龍（Green Dragon）



綠龍在龍族中以生性殘暴而惡名昭彰，牠們會吐出毒氣，並且善用牠的爪和尖牙，牠們只聽從受牠們尊敬的主人。

(6)紅龍（Red Dragon）



是所有邪惡的龍中最可怕的一種，也是邪惡的巫師最常派出作戰的主力，曾在長槍之役中大出風頭。紅龍擅於對城市進行燒殺擄掠，會施展火焰類法術，當然也善用其爪和尖牙。

(7)海龍（Sea Dragon）



具有龍頭龍尾龜身的怪物，一般生活在深海中，偶而也浮上來打沈小船隻娛樂自己，牠致命的武器是吐出一道沸騰的蒸氣，不管是在水面上或水面下，威力驚人。

(8)白龍（White Dragon）



唯一住在寒冷地帶的龍族，除了尖銳的爪和尖牙外，吐出的冰寒之氣殺傷力也很大。是龍族中體形較小，智慧較低的一種。

8. 雙頭怪（Ettin）



這種殘忍的生物看起來像是巨大的雙頭半獸人。牠們的力氣很大，使用一隻奇怪的狼牙棒，殺害力頗大。

9. 深海眼怪（Eye of the Deep）



牠是多眼怪海中生物的近親，中間有一顆大眼球，會射出眩目的光芒，造成敵人暫時性盲目，即使是周邊的小眼球也會令海中最大的生物麻痺。

10.火元素（Fire Elemental）



這種怪物由火焰構成，看起來非常可怕，是一名凶猛的對手。它們對於各類型法術或非法術的火焰攻擊，具有免疫力。

11.火焰巨人（Fire Giant）



這一類的巨人相當野蠻，而且是很兇暴的戰士。他們的體型類似巨大的侏儒族，全身都佈滿燃燒似的橘紅毛髮，及炭黑色的皮膚。某些火焰巨人能夠用魔法。

12.火僕役（Fire Minion）



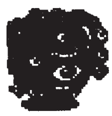
這種可怕的怪物是依附著火焰而生，大部分的時間都是人的形狀，全身發出熱量。若用火攻則火可醫治其傷害。

13.綠火怪（Fireshadow）



這種來自地獄的火怪，全身籠罩著蒼白的綠火焰，對火攻免疫，而其綠色的火焰可迅速地將敵手燒成灰燼。牠們可施展煙滅之光（Ray of oblivion），將所照射路徑上的生物分解殆盡。

14.氣胞眼怪（Gas Spore）



這種長得像多眼怪的怪物，較為溫和，若一旦被消滅時會造成爆炸，傷害周遭的敵人。

15.屍怪（ Ghast ）



這種屍怪是由人轉變成不死怪物，靠屍體的腐肉為生，雖然喪失心智，但是仍保有邪惡的法力。牠們的碰觸會造成麻痺，惡臭的腐屍味會造成嘔吐及頭暈。牠們對冷寒類的防禦較脆弱。

16.大海葵（ Giant Anemone ）



這種深海中的生物以長長的觸手捕食，並施放出麻痺性毒液，然後一張口吞下獵物。

17.大烏賊（ Giant Squid ）



這種生活在深海中的大烏賊以牠長長的八根觸腳和尖銳的牙齒捕食獵物。若是遭受驚嚇，牠會釋放出濃濁的黑墨汁以求擺脫敵人，逃至安全的地方。

18.牛精（ Gorgon ）



大型食肉動物，長得像牛一般，但是具有堅硬如甲胄的外皮，攻擊時吐出一陣麻痺性氣體。

19.多頭龍（ Hydra ）



這是一種具有多頭的巨大爬蟲生物，要消滅牠只有先把所有的頭砍下。

20. 鐵巽形（ Iron Golem ）



外形為裝甲的怪物，只有強大的魔法武器可以對付它。電擊只會使它的速度減慢，而火攻則會給它活力。

21.鬼王（ Lich ）



這些不死的巫師靠魔法來保有他們的身體和扭曲的靈魂，他們仍然擁有死前的魔法能力。

22. 牛頭人（ Minotaur ）



這種半牛半人的生物來自克萊恩的血海諸島（ Blood Sea Islands ），高度智慧而且危險的對手。

23. 木乃伊（ Mummy ）

力量很大的不死怪物，只要讓他瞧上一眼，可使敵人麻痺；被他碰觸到的，會造成疾病。

24. 紫蠕蟲（ Purple Worm ）



這種大型的食肉生物，爬行在地面上尋找人類體型大小的餌食。

25. 魚精（ Sahuagin ）



邪惡的半人半魚怪物，屬於海中的生物，但是經常登陸破壞農作物，騷擾居民，這類怪物中的戰士和女牧師是特別可怕的對手。

26. 火蜥蜴（ Salamander ）



此類怪物天生具有火的元素，故能對一切以火為主的武器具免疫力。他們的危險性很高，其邪惡的本性化為攻擊力量是很可怕的，只有魔法武器能摧毀他們。

27. 海蛇（ Sea Snake ）



肉食的海中生物，習慣先把敵人用毒液使其癱瘓，再張口吞下。

28.山怪（ Shambling Mound ）



像是長滿苔的蛞蝓，牠們用棍子般的大手臂包圍住獵物，並且用黏液使其窒息，對火類攻擊免疫，雷電只會增強其生命力。

29. 骷髏戰士（ Skeleton Warrior ）



這種不死怪物是由高強的巫師所控制，當作他個人的貼身護衛及僕人。牧師就無法控制這種不死怪物。

30. 幽靈（ Spectres）



這種不死怪物終日飄盪於荒涼廢棄的地方，牠們攻擊生物的方式非常猛烈，能吸取生物的等級。只能用魔法武器消滅。

31.鬼僕役（ Spectral Minion ）



這種不死怪物只能被魔法武器所傷。

32. 蜘蛛（Spiders）

以下的蜘蛛都是激進的掠食者—即使是在不飢餓的狀態下，牠們也攻擊侵擾者。

(1) 大蜘蛛（Enormous Spider）



有毒，行動迅速，是很危險的蜘蛛。

(2) 毒蜘蛛（Whisper Spider）



在準備要擭取獵物時，會使之迷惑，然後張口一咬送上致命的毒液。

33.雙頭巨魔（Two-Headed Troll）



是巨魔和雙頭怪的近親，但是復原力不像巨魔這麼强。

34. 野豬怪（Umber Hulks）



生活在地表下，以强而有力的爪子挖洞。

35.吸血鬼（Vampire）



靠吸血為生，仍保有生前的法力，只能用魔法武器消滅。

36. 死靈（Wraith）



這種邪惡的不死怪物靠生物的精髓為生，只能用銀質或魔法武器對付。

37.沼澤章魚（Wyndlass）



這種具有觸腳的怪物出現在沼澤深處和陰暗的森林裡，可以很輕易地吞下一整隻馬，很少聽過看過這種怪物而還能倖存的。

38.僵屍（Zombie）



由邪惡巫師或牧師控制的無心智不死怪物，雖然比骷髏人來得危險，但是行動較為遲緩，被僵屍碰撞到的生物是活不了的。

39.僵屍牛頭人（Zombie Minotaur）



由牛頭人改造而成。

40. 新的怪物

以下怪物為第一次出現在AD&D®系列的遊戲當中。

AC	Armor Class	護甲等級
HD	Hit Dice	生命點數
Mv	Movement	移動步數
Int	Intelligence	智慧
Size		體型大小
Align	Alignment	陣營（N=Neutral 中立，CE=Chaotic Evil、混亂且邪惡）
THACO	To Hit Armor Class 0	攻擊命中率
Att	Attack	攻擊的次數
Dmg	Damage	傷害力
Spec Att	Special Attack	特別攻擊項目
Spec Def	Special Defense	特別防禦項目
XP	Experience Point	經驗值

(1)魔法奧拉克龍怪（Enchanted Aurak Draconian）

基本資料

AC：-8；HD：16；Mv：15；Int：很聰明；Size：中等；
Align：LE；THAC0：-3；Att：2；Dmg：4d8/4d8；
Spec Att：爆炸、魔法；XP：16, 000



魔法龍怪是安塞隆上更可怕的龍怪，牠們的戰鬥力上都加强了魔法值，一般而言可施展的法術有：流星火球術（Meteor Swarm），延遲火球術（Delayed Blast Fireball）分解術（Disintegrate），和石化術（Flesh to Stone）。每天可施展一種法術，而當奧拉克快被消滅時會變得瘋狂，攻擊者會遭受兩倍的傷害值，最後還產生爆炸，威力是16d8的火球術。

(2)魔法貝茲龍怪（Enchanted Baaz Draconian）

基本資料

AC：0；HD：9；Mv：15；Int：高；Size：中等；
Align：CE；THAC0：5；Att：2；Dmg：2d8/2d8；
Spec Def：擭走武器；XP：6, 000



在遭受敵人武器攻擊或將死亡前時，會將自己及敵人武器石化。

(3)魔法波查克龍怪（Enchanted Bozak Draconian）

基本資料

AC：-4；HD：12；Mv：15；Int：很聰明；Size：中等；
Align：LE；THAC0：1；Att：2；Dmg：3d8/3d8；
Spec Att：爆炸，魔法；XP：11, 000



能施展的法術包括：冰錐（ Cone of Cold ），冰雪風暴（ Ice Storm ），火之盾（ Fir Shield ），雷球術（ Lightning Bolt ）和遲緩術（ Slow ），每天只能施展一種。當魔法被查克將被消滅時，會炸成碎片，如同冰雪風暴一般。

(4)魔法克帕克龍怪（ Enchanted Kapak Draconian ）

基本資料

AC ：-2；HD ：10；Mv ：15；Int：高；Size ：中等；
Align： LE ；THAC0： 3 ； Att ： 1 ；Dmg：2d10 ；
Spec Att ：毒，酸； XP ：8, 000



用自身的毒唾液沾上武器來對付敵人，遭受其攻擊的人對毒的抵抗值要達 -4，否則會被麻痺。 3d6 回合，當魔法克帕克將被消滅時，會變成一灘毒酸液，面積可達任意方向10呎左右。

(5)魔法西維克龍怪（ Enchanted Sivak Draconian ）

基本資料

AC ：-6；HD ：14；Mv ：24；Int：很聰明；Size ：中等；
Align： NE ；THAC0： -1 ； Att ： 3 ；Dmg： 2d8/2d8/4d8 ；
Spec Att ：背刺，爆炸； XP ：13, 000



牠們能像小偷一般潛至敵人身後突襲。在將被消滅時，會造成流星火球術（ Meteor Swarm ）的傷害。

(6)魔法特拉格龍怪（ Enchanted Traag Draconian ）

基本資料

AC ：2；HD ：8；Mv ：6；Int：平平；Size ：中等；
Align： CE ；THAC0： 7 ； Att ： 2 ；Dmg：2d6/2d6；
XP ：3, 000



由於是第一種發展出來的魔法龍怪，所以沒有特別的魔法。

(7)大蛞蝓怪（ Greater Disir ）

基本資料

AC ：0；HD ：9；Mv ：12；Int：高；Size ：中等；
Align： LE ；THAC0： 12 ； Att ： 3 ；Dmg： 2d6/2d6/3d8 ；
Spec Att ：毒；Spec Def ：抗火； XP ：7, 000

是蛞蝓怪的近親，兩者常常一起出現。

(8)巨型觸手怪（ Greater Otyugh ）

基本資料

AC ：0；HD ：14；Mv ：6；Int：平平；Size ：大；
Align： TN ；THAC0： 7 ； Att ： 3 ；Dmg： 2d10/2d10/1d6 ；
Spec Def ：對疾病有免疫力； XP ： 10000



王國中的一些魔法師發現這種腐食性生物具有極佳的防衛能力，不過許多魔法師並不滿足於現狀，因而着手加強 Otyugh 的能力，這就是Greater Otyugh的由來。除了體型與力量較大之外，後者與前者並無多大的差別。

(9)大蝙蝠（ Huge Bat ）

基本資料

AC ：2；HD ：9；Mv ：18；Int：低；Size ：大型；
Align： NE ；THAC0： 12 ； Att ： 3 ；Dmg： 2d4/2d4/1d8 ；
XP ：1, 400



牠們是山洞蝙蝠的表親，用翅膀上的爪子和毒牙來攻擊敵人。

(10)大鱷魚（ Huge Crocodile ）

基本資料

AC ：2；HD ：12；Mv ：12；Int：動物級；Size ：大型；
Align： TN ；THAC0： 9 ； Att ： 2 ；Dmg： 5d6/3d10 ；
XP ：6, 000



出現在沼澤及黑水坡附近，是克萊恩上最大的鱷魚，牠們用強而有力的下顎及快如響尾蛇的尾巴來攻擊敵人。

八、法術說明

1.牧師法術

第一級

(1)祝福術（Bless）

可將所有我方隊員的THAC0值加 1 點。當此法術施展時，位在怪物旁邊的隊友將無法受到此法術的作用，而且此法術沒有累積的功能。這是一個值得在進入戰鬥之前先行施用的好法術。

(2)治療輕傷（Cure Light Wounds）

可回復目標生物 1-8 點的生命力，但不能超過其生命力上限（Maximum Hitpoints）。

(3)偵測魔法（Detect Magic）

可指出那些物品和裝備是附有魔法的。在施展此法術之後，再檢閱隊員的物品欄或是戰利品，其名稱前面加有“ * ”記號的物件和裝備就是附有魔法的。

(4)免受邪惡侵害（Protection from Evil）

這個法術可以使受術者在面對邪惡的對手時，盔甲防護力（AC）和倖免參數（Saving Throws）自動增強 2 點。本法術沒有累積的作用。

(5)耐冷術（Resist Cold）

此法術可將寒氣攻擊所造成的傷害減半，並將對寒氣攻擊的倖免參數提高 3 點。

第二級

(1)尋找陷阱（Find Traps）

此法術可以顯示在隊伍的行進路線上是否有陷阱存在。

(2)束縛術（Hold Person）

此法術能麻痺和隊員同體型的敵人（人類、矮人…等等）。施展此法術時，一次可同時選擇最多三個目標，如果目標少於三個，可以在選擇完目標後把多餘的一次或二次用 EXIT 的指令跳過。

(3)耐火術（Resist Fire）

此法術可將火焰攻擊所造成的傷害減半，並將對火焰攻擊的倖免參數提高 3 點。

(4)半徑15呎的沈靜術（Silence 15 Radius）

此法術只能被施展在一名隊員或敵人身上。在法術的作用期間內，中此法術的隊員或敵人，以及任何在他們旁邊的人都將無法施展法術。

(5)減緩毒性術（Slow Poison）

此法術可使中毒（Poisoned）的隊員在法術作用期間內暫時復甦。

(6)蛇魅術（Snake Charm）

可使中此法術的蛇（Snake）類生物失去和施術的牧師的生命力一樣多的生命點數（HP）。

(7)靈魂之鎚（Spiritual Hammer）

此法術會造出一把自動裝備上手的暫時性魔法鐵鎚，這把鐵鎚可做出長程攻擊，並造成一般鐵鎚所能引起的傷害。靈魂之鎚可以用來對付一些只會被魔法武器所擊中的怪物。

第三級

(1)治癒盲目（Cure Blindness）

此法術可除去盲目術的作用。

(2)治癒疾病（Cure Disease）

此法術可除去由某些怪物或致病術所導致的疾病之作用。

(3)解咒術（Dispel Magic）

此法術可以化解大多數沒有特定相對性之法術（其作用完全相反的一對法術，如「致病」術就是「治癒疾病」術的相對性法術）的一般性法術的作用。此法術可以用於解除敵人下在隊員身上的一些束縛、緩慢或造成噁心的法術。

(4)祈禱術（Prayer）

可使所有我方的隊員的THAC0和倖免參數增加 1 點，並將所有敵人的THAC0和倖免參數減少 1 點。這是一個值得在進入戰鬥之前，先行施用的好法術，但是其效用將不會和祝福術，或其他種類的祈禱互相累加。

(5)去除詛咒（ Remove Curse ）

可除去「詛咒術」（Bestow Curse ）的效用，並使得受術的隊員可以將被詛咒的魔法物品，脫卸下來（若裝備受過詛咒的物品，不但會使得該隊員的能力降低，該物品還會黏在手上或身上無法脫卸）。

第四級

(1)治療重傷（Cure Serious Wounds）

可回復目標生物 3-17 點的生命力。

(2)中和毒性（Neutralize Poison ）

使中毒者回復正常。

(3)半徑10呎免受邪惡侵害（Protection from Evil 10' Radius）

10呎範圍內的隊員或怪物的 AC 值和倖免參數增強 2 點。本法術沒有累積作用的效果。

(4)弄蛇術（ Sticks to Snakes ）

控制蛇的意志，使它去糾纏目標，在法術有效時間內，使敵人無法移動和施法。

第五級

(1)治療危急傷害（Cure Critical Wounds）

可回復目標生物 6-27 點的生命力。

(2)祛除邪惡（ Dispel Evil ）

在法術時間內對付邪惡生物，可使目標的 AC 值降低 7 點，或是直到目標擊中邪惡生物為止。

(3)火擊術（ Flame Strike ）

可使牧師從天堂召來一排火攻擊目標，可造成 6-48 點的傷害予任何閃躲失敗的目標。

(4)復活術（ Raise Dead）

可使非精靈的死去隊員復活過來，成功的機率端賴隊員的體質和死去時間而定，復活過來的隊員只有一點生命力而且體質減少 1 點。

第六級

(1)飛刀陣（ Blade Barrier ）

產生一個具有鋒利刀刃的飛輪，任何人只要被其觸及，都將損失 8-64 生命點數。

(2)治療術（ Heal ）

治療所有疾病、失明症，及弱智的現象。此外，這個法術還可恢復人物所有的生命力。

第七級

(1)還陽術（ Resurrection ）

與復活術的作用相似，不同的是它可以將施行目標的生命力恢復。

(2)大復活術（ Restoration ）

將被Energy Drain 法術所偷走的生命力還原，或恢復因某些生物的攻擊而失去的生命點數。

2.德魯依法術（ Druid Spells ）

第一級

(1)偵測魔法（ Detect Magic ）

可指出那些物品和裝備是附有魔法的。在施展此法術之後，再檢閱隊員的物品欄或是拿取戰利品，名稱前面加有“ * “記號的物件和裝備就是附有魔法的。

(2)糾纏術（ Entangle ）

可使植物立即長大纏繞區域內所有生物的雙腳。要注意別把自己的隊員也綑綁住了。

(3)仙人火（ Faerie Fire ）

將目標生物環繞一層魔光，使隱形目標顯現出來，使攻擊者增加 2 點的THAC0。

(4)對動物隱形（ Invisibility to Animals ）

使目標生物對於非魔法、低等或無智慧的動物隱形，但是對於高智慧或魔法生物無效。

第二級

(1)樹皮術 (Barkskin)

使目標的皮膚變得更堅韌，更難以造成傷害；堅韌的皮膚可降低 AC 值 1 點。這個法術對己方人物加入戰鬥時，很有幫助。

(2)迷惑人類或哺乳動物 (Charm Person or Mammal)

改變目標的忠誠，使對手倒戈，為施法者這一方效命。這個法術只對人物（人類、侏儒…等等）或哺乳動物有效。

(3)治療輕傷 (Cure Light Wounds)

治療輕微的傷害，使目標恢復 1-8 點的生命力，其範圍是視受療者的最大生命力而定。

第三級

(1)醫治疾病 (Cure Disease)

治療因某些怪物的感染而產生的疾病，或消除被“引起疾病”（Cause Disease）法術所產生的疾病。

(2)束縛動物 (Hold Animal)

與牧師法術 Hold Person 相似，不過它只能對一般且體型碩大的動物有作用。這個法術無法影響到其他的怪物及 NPC。

(3)中和毒性 (Neutralize Poison)

將中毒者體內的毒素予以中和，救回其性命。

(4)免受火焰傷害 (Protection from Fire)

此法術的功用會視接受者而有不同。如果施行在德魯依教徒身上，則可消除“12點生命力乘以施法階級”的火傷，當法術的恢復程度到達這個數字之後，將自行消散。如果施行在其他的人物身上，則其作用與牧師的 Resist Fire 法術相同。

3.魔法師法術

第一級

(1)燃燒之手 (Burning Hands)

可造成（1 x施法者等級）點的傷害。此法術無可倖免。

(2)迷惑術 (Charm Person)

可在戰鬥中改變一名敵人的陣營（Allegiance），所以他會反過來為施法者這一邊的隊伍而戰。此法術只能對和隊員同體型的敵人（人類、矮人等）生效。

(3)偵測魔法 (Detect Magic)

可指出那些物品和裝備是附有魔法的。在施展此法術之後，再檢閱隊員的物品欄或是戰利品，名稱前面加有“ * ”記號的物件和裝備就是附有魔法的。

(4)巨大術 (Enlarge)

可使受術者變得更巨大、更强壯。施法者的等級越高，受術者也就變得越大、越强壯。

(5)友好術 (Friends)

可將施法者的魅力 (Charisma) 屬性提昇 2-8 點。在隊伍和特別隊員 (NPC) 打交道之前施展此項法術再恰當不過了。

(6)魔彈術 (Magic Missile)

可造成（ 2-5 點） x 施法者等級的傷害，而且無可倖免。一名魔法師每昇 2 級就可多射出一枚魔法飛彈（第 1-2 級時可射出一枚，第 3-4 級時可射出兩枚，以此類推）。在此法術的射程內，魔法飛彈能擊傷任何敵人，除非目標本身可抗魔法，或是有受到特定的魔法保護。此法術施展後立即生效，不需耗費時間（回合）。

(7)免受邪惡侵害 (Protection from Evil)

此法術可使受術者在面對邪惡的對手時，盔甲防護力 (AC) 和倖免參數 (Saving Throws) 自動增强 2 點。

(8)閱讀魔法 (Read Magic)

使魔法師可以準備一份卷軸 (Scroll) 並閱讀之。本法術的效用和把卷軸拿到裝備店中去鑑定 (Identify) 是完全一樣的。在施展「閱讀魔法」術後，魔法師將可以把卷軸上和他的職業以及等級相符合的法術抄寫到自己的魔法書上。

(9)魔盾術 (Shield)

此法術能防止魔法飛彈的作用，提昇魔法師的倖免參數，並可加强盔甲防護力。

(10)震擊術 (Shocking Grasp)

可造成 (1 － 8點) ＋ (1x施法者等級)的電擊傷害。

(11)催眠術 (Sleep)

可使 1-16 個目標(主要視目標體型的大小而定)沈睡不醒而失去倖免參數。舉例來說，此法術可對16個 1 格的目標，或是 4 個 4 格的目標發生作用，而 5 格以上的目標，則完全不會受到此法術的影響。

第二級

(1)偵測隱形目標 (Detect Invisibility)

可使施法者找出隱形的生物。

(2)隱形術 (Invisibility)

可使受術者隱形。對已隱形的目標攻擊時，攻擊者的THAC0會降低 4 點，同時長程武器也無法瞄準隱形術的目標以進行攻擊。當受術者出手攻擊或施展法術時，隱形術的作用就會自動消失。

(3)開門術 (Knock)

用於開鎖之用。此法術可開啓魔法或非魔法的門、箱子等，只有紅魔法師能使用。

(4)幻影術 (Mirror Image)

可造出 1-4 個施法者的幻像分身，以引開敵人的攻擊，幻影在遭受攻擊後便會消失不見，只有紅魔法師能使用。

(5)衰弱線 (Ray of Enfeeblement)

可將受術目標的力量 (Strength) 值降低 (25＋2 x施法者等級) %，只有白魔法師能使用。

(6)臭雲術 (Stinking Cloud)

可將位在此法術作用區域中的隊員或敵人，麻痺 2-5 回合之久。如果位在作用區域中的人，閃過了法術的作用，他仍會因為噁心而導致防護力減弱兩回合。

(7)強力術 (Strength)

可將受術者的力量 (Strength) 值提高 1-8 點，主要視受術者的等級高低來決定，只有紅魔法師能使用。

第三級

(1)飛躍術 (Blink)

此法術可保護施法者不受任何傷害。在施展此法術之後，每當施法者行動完畢時，他會「跳」入另一個次元中，直到下一回合時再「跳」回到正常的空間，因而減少被攻擊的機率。雖然施法者在每一回合開始行動之前仍有可能遭到攻擊，但是他在行動之後就絕對不會遭到任何敵人的攻擊，只有紅魔法師能使用。

(2)解咒術 (Dispel Magic)

此法術可以化解大多數沒有特定之相對法術(其作用完全相反的一對法術，如「致病」術就是「治癒疾病」術的相對性法術)的一般性法術的作用。此法術可用於解除敵人下在隊員身上的一些束縛、緩慢或造成噁心的法術，只有白魔法師能使用。

(3)火球術 (Fireball)

火球術能在其作用區域內造出一次強烈的魔法震爆，並對所有位在這個區域內的生物造成 (1-6 點) x 施法者等級的傷害。如果受術目標閃躲成功，則他所受到的傷害將會減半。

火球術的施展過程比較慢，而由於它廣大的作用範圍之故，你必須小心的決定將法術施在何處，以免誤傷我方的隊員。用 CENTER 的選擇指令，定出所要攻擊的範圍，所有範圍內的生物，都將遭到爆炎的無情攻擊。

(4)迅捷術 (Haste)

可以加倍受術者每回合的移動能力和肉搏攻擊的次數。迅捷術的作用時效並不長，所以你可以等到確定有一場大戰即將發生(例如站在魔王藏身之處的大門前)時再施展它。要注意的一點是：你每施一次迅捷術到隊員身上時，他就會衰老一歲，只有紅魔法師能使用。

(5)束縛術 (Hold Person)

此法術能麻痺和隊員同體型的敵人(人類、矮人、…等等)。施展此法術時，一次可同時選擇最多三個目標，如果你的目標少於三個，可以在選擇完目標後把多餘的一次或二次用 EXIT 的指令跳過，只有白魔法師能使用。

(6)半徑10呎的隱形術（ Invisibility, 10' Radius ）

此法術可使所有位在施法者旁邊的隊員隱形。在攻擊隱形的目標時，攻擊者的THAC0值會增加 4 ，而且完全無法以長程武器攻擊隱形的目標。當敵人發現你的隊員們時，你可以用這個法術來建立一條戰線，但是隊員只要一做任何移動以外的動作（攻擊，施法…）就會失去隱形術的保護，而某些怪物也具有找出隱形目標的特殊能力，只有紅魔法師能使用。

(7)雷球術（ Lightning Bolt ）

雷球術是一種魔法的電氣攻擊，它所造出的雷電球會沿著一直線飛行，並對所有位在它的飛行路徑上的目標造成（ 1-6 點） x 施法者等級點的傷害。如果目標閃躲成功的話，所受到的傷害將會減半。雷電球最遠可打到離施法者 4-8 格遠的直線路徑處。

雷球術的最佳使用方法，就是將它向著一整排，或一整列敵人的第一個打去，如此雷電球就可以貫穿敵陣打中整排的敵人；而由於雷電球在碰到牆壁時，會向著施法者的位置反彈回去，所以位在牆壁附近的目標，可被同一個雷電球擊中兩次。

(8)半徑10呎內免受邪惡侵害（ Protection from Evil, 10' Radius ）

此法術可保護受術目標和所有位在他旁邊的隊員。在面對邪惡陣營的對手時，此法術可使所有受到其作用保護隊員之盔甲防護力（ AC ）和倖免參數增強 2 點，只有白魔法師能使用。

(9)反長程武器保護（ Protection from Normal Missiles）

此法術可使非魔法性的長程武器（如弓箭、投石器等）對受術者完全失效，只有白魔法師能使用。

(10)遲緩術（ Slow ）

此法術可對（ 1 x 施法者等級）個目標發生作用，中此法術的目標，每一回合的移動力和肉搏攻擊的次數都會減半。遲緩術可以用來化解迅捷術（ Haste ）的作用，而且只能施展在和施法者敵對的一方身上，只有紅魔法師能使用。

第四級

(1)詛咒術（ Bestow Curse ）

降低目標的THAC0及倖免參數 4 點，只有白魔法師能使用。

(2)迷惑怪物（ Charm Monster）

可在戰鬥中改變一名怪物的陣營，反過來為施法者這一邊的隊伍而戰。本法術對任何生物皆有效，可影響第一級的敵人 2-8 名，第二級的敵人 1-4 名，第三級的敵人 1-2 名，或是第四級的敵人 1 名，只有白魔法師能使用。

(3)混淆術（ Cofusion ）

可影響 2-16 個目標，使之激憤或因恐懼而逃跑。本法術對於一大羣怪物特別好用，只有白魔法師能使用。

(4)時空之門（ Dimension Door）

可使魔法師在戰場上傳送到眼力和法術所及的地方，這是魔法師遁逃的法術，若是職業是戰士兼魔法師可利用本法術迅速傳到敵人施法者或用投射武器的敵人身邊。只有紅魔法師能使用。

(5)威嚇術（ Fear ）

使得在法術範圍內的怪物因恐懼而逃跑，只有紅魔法師能使用。

(6)火焰之盾（ Fire Shield ）

可保護施法者，受敵人攻擊時只會造成一半的傷害，而且立即反彈回去，造成敵人雙倍的傷害。這種盾牌可能會對熱或冷的攻擊產生調和作用，使敵人受到雙倍的傷害。

(7)笨拙術（ Fumble ）

使敵人變得笨拙而無法移動或攻擊，即使敵人閃躲成功，行動和攻擊也將減半，只有白魔法師能使用。

(8)冰雪風暴（ Ice Storm ）

使範圍內的所有生物減少 3-30 點生命力，無一倖免，就算是有“抵禦寒冷”（ Protected by Resist Cold ）的保護也不例外。

(9)小型魔法防護罩（ Minor Globe of Invulnerability ）

使施法者不受 3 級以下的法術影響，若能搭配火焰之盾則效果更佳，只有白魔法師能使用。

(10)除咒術（ Remove Curse ）

去除隊員身上的詛咒，也可解除被詛咒的魔法物品以便丟棄，只有白魔法師能使用。

第五級

(1)殺人雲（ Cloud Kill ）

使用狀況和臭雲術很相似，不過威力足以殺死較弱的敵人，但是若是怪物很強大還是無效。

(2)冰錐（ Cone of Cold ）

發射一道錐狀的寒冰之氣，範圍隨使用者的等級增加而擴大。

(3)弱智術（ Feeblemind ）

使目標的倖免參數失敗，並使智慧及睿智值急劇降低而無法施法。必須用醫療術才能除去作用，只有白魔法師能使用。

(4)火之吻（ Fire Touch ）

使被施法的隊員所攻擊的目標受到額外的 2 到 12點的傷害，只有紅魔法師能使用。

(5)束縛怪物（ Hold Monster）

如同束縛術一般，但可對付各種生物，只有白魔法師能使用。

(6)鐵皮術（ Iron Skin ）

使魔法師的皮膚堅硬異常，而且對魔法有抵抗力，並降低 AC 值 4 點，只有紅魔法師能使用。

第六級

(1)致死術（ Death Spell ）

此法術可使目標立即死亡，且無法喚回。此法術可殺死眾多力量較差的對手。

(2)分解術（ Disintegrate ）

摧毀一個目標。某些生物天生就具有抵抗法術的能力，可避免此法術的作用，但大多數的對手必須依靠其閃躲能力，才有辦法存活。只有紅魔法師能使用。

(3)石化術（ Flesh to Stone）

將對手變成石頭。如果對方有閃躲能力的話，可避免這個法術的作用。只有紅魔法師能使用。

(4)魔法防護罩（ Globe of Invulnerability ）

防護第 1 －第 4 級的法術，只有白魔法師能使用。

(5)治療石化（ Stone to Flesh）

將石化的人物還原，這個法術主要是用來消除Cockatrice及Medusa這一類生物石化作用。當此法術作用在人物的身上時，人物有可能不會由石頭還原為肉身，是否能夠還原，要視其體質（ CON）而定，體質愈高，則還原的機會愈大，只有紅魔法師能使用。

第七級

(1)延遲爆炸術（ Delayed Blast Fireball）

此為第 3 級法術火球術（ Fireball）的加強版，它的威力可穿透小型魔法防護罩（ Minor Globe of Invulnerability ）的保護。

(2)群體隱形術（ Mass Invisibility）

除了可以同時影響多個目標以外，這個法術與隱形術（ Invisibility）是相同的，只有紅魔法師能使用。

(3)牽制之咒（ Power Word, Stun ）

使對手頭昏腦脹，無法有效地行動或是思考。施行目標愈弱，則法術的持續時間愈久。

第八級

(1)群體迷惑（ Mass Charm ）

除了影響更大範圍的目標之外，其作用與第 4 級中的迷惑敵人（ Charm Monster）是一樣的。只有白魔法師能使用。

(2)保護心智（ Mind Blank ）

這是一個很有效的法術，它可保護施行的對象，免於所有影響人物意志的法術的影響，像是迷惑術（ Charm ）或是弱智術（ Feeblemind ）。只有白魔法師能使用。

(3)狂舞術（ Otto's Irresistible Dance ）

這是一種妖術，它會迫使施行的目標無法抗拒地跳著粗野且狂亂的捷格舞（ Jig ，一種急迫輕快的舞蹈）。此時目標的 AC 值會減弱 4 點，並失去閃躲法術的能力。只有白魔法師能使用。

(4)失明之咒（ Power Word, Blind）

令目標立即眼盲。

第九級

(1)流星火球術（Meteor Swarm）

這是個威力很強且特別的法術，其作用與火球術（Fireball）類似。施展此法術時，施法者的手會飛出4團魔力，朝向目標而去，任何在行進路線上的對手，都會損失10－40點生命點數。

(2)召喚怪物（Monster Summoning）

呼喚一個或兩個威力較大的生物前來，為魔法師的這一方戰鬥。在戰鬥結束後，生物也就消失不見了。

(3)殺人之咒（Power Word, Kill）

在法術的有效範圍內，立即地殺死一個或一個以上的生物。這個法術只對較具價值（即生命點數約在120左右）的目標產生作用。

九、旅行手札

旅行手札 1

醜老婆子的難題

我的名字叫做依斯哈拉（Eshalla），不久前我正在皇城（Imperial City）購買物品，我只不過是打點一些日常用品而已。突然間，我低頭發現這錢包掉在路上，我並不是蓄意要把它撿起來，誰知那粗魯的牛頭人抓起我的手臂，指控我偷牠的錢包！我掙脫牠並且罵牠醜陋的牛面地精。我也只能這樣罵牠，他怒不可抑地指揮牠隨從的一個巫師對付我，在我撒腿要逃之前，咻！我就變成你們現在看到的樣子，一個憔悴的老婆子，破落的牙齒，孤苦無依地活在這世界上。

旅行手札 2

龍怪的判定

龍怪的長者完成了會議後，一個最年老的龍怪走向你們說道：「你們的說詞，沒有錢。查凱斯（Zarketh），不能當嚮導。不能當嚮導，沒有錢。聽懂了嗎？」他的一番話實在令人不明白到底在說些什麼，但是查凱斯翻譯給我們聽：「你們可以當證人，但是你們不會因此而得到報酬，而且牠們也不會准許我當你們的嚮導，就如同我所宣誓過的，“讓陸地人（Drylanders）笨拙地掉落洞裡自生自滅”，他們是這樣說的。」

旅行手札 3

守衛的說詞

「幾世紀前，在牛頭人（Minotaurs）抵達克理斯多芬（Kristophan）海邊，宣稱這城市是屬於牠們之前，我的妻子和我是皇族的成員。但是牛頭人將我們下放成奴隸，我們每天做苦工只得到稍稍足夠生存的食物。」

「因為我們的小孩挨餓，所以我親愛的妻子偷了一些麵包屑。一個老牛頭人逮到她，我們很快地都被判處永恆的折磨。我的妻子被關在一間小房間，每天她都遭受飢餓之苦而我則被派守房間的門，不准任何人去拯救她於苦難之中。唯一能夠破解這魔法的是一把心形的鑰匙（Heart-Shaped Key），只有它能打開房門讓我們重合。但是，這把鑰匙已經被藏起來有好幾年了，只知道遺落在陵墓（Tomb）的深處。」

旅行手札 4

欺詐

你醒了過來，腦中依然迴盪著波櫓克（Baldric）彈奏的奇怪音樂。你所有的錢都不見了，包括一些魔法物品，更糟的是，那片寶貴的龍鱗（Dragon Scale），也失蹤了。

旅行手札 5

升降機

往上看，你們看到鋸齒狀的管路和崩裂的牆，每十呎高就有光線從走道洩出來。在你們前面，看來有點複雜的平板停放在一個大的熱氣袋上，下面有一個大盤子。兩位地精（gnomes）穿著夾克、帽子和白手套，在你們走近時開始注意你們。牠們笨拙地舉手至額頭處向你們問好，然後說：「他們像是新來的」，其他的地精尖叫道，「更多的人要來測試這新的升降機了！」

這些穿著華麗的地精引導你們進入，然後緊張地也爬了進去。另一個地精從牆壁轉動一支大管子，使氣袋剛好在你們的頭頂上，他喊道：「離開！」，所有的地精從盤子裡跳到地板上。此時蒸氣已瀰漫現場，眼前霧茫茫一片。氣袋開始上昇，瞬間你們跌跌撞撞地衝上升降機的坑道。

你們聽到底下有人說：「…喔，如果他們不是如此地高大的話…。」

旅行手札 6

塔索何夫•柏夫特（Tasslehoff Burrfoot）

「長槍之役後，我出生了。有人告訴我關於馬拉克•坎德人（Marak Kender）的事，就發生在泰勒達斯（Taladas）大陸上。我當時很好奇，所以就逕自前往，然後就是乘船後的種種經歷，但是你們有沒有遇到馬拉克？他們－他們－他們對於生活的收穫並不感興趣，他們只會煩惱和抱怨。而且很難去相信，我們竟然有血緣關係，後來有一隻過路的龍提到在土爾亭（Tualtin）的老精靈，所以我就來此一訪。」

旅行手札 7

西洛爾（Thenol）國王

「很多人都來告訴我說和龍怪結盟是項錯誤，他們振振有詞地陳述龍怪的陰謀，說牠們將把我們全都殺了。簡直是一派胡言！西洛爾的勢力正在爬昇，而牠們樂於助我們一登榮耀和繁華。看看牠們是如何地保護我的子民和我那寶貴的鷹峽（Hawkbluff）市政委員，傳德米爾（Trandamere）。」

「這些人曾經告訴我，信仰喜斯（Hith）對西洛爾只有壞處沒有好處，請看看他們這些人是錯得多離譜。自從大變動（Cataclysm）以來，我們已經成為最富饒，適應力最強的種族，這些全都是偉大的西洛爾人的天賦所在。」

旅行手札 8

登陸

你們跟蹤怪物登上陸地。

牠們燒殺，但是也找到狼狽為奸的朋友。其中也有人帶來了騙子的花招。

旅行手札 9

鏡子

「我們現在總算有點共識了，旅行者。我們都是少數能阻止雷斯特林•馬傑里（Raistlin Majere）的周密計劃的人，因此你們雖然擁有我的尊敬，但同時請別忘了，我當然也恨你們。」

「你們認為可以擊敗我，當然你們是大錯特錯了。你們是凡人，別膽敢用凡人的思想來揣測事情，除非你們也加入雷斯特林。」

「有一天你們會變老，變衰弱，或是愚昧，而我邪惡的本性將一直持續著，甚至愈來愈強大、深遠、精明，這也是為什麼我提議要與你們做項交易的原因。」

旅行手札 10

菲斯特隆（Fastillion）的談話

「嗯，你們終究來了，我想這該是件好事。你們知道嗎，南方的西洛爾（Thenol）有邪惡的事情發生，我想你們或許不知道，這也是你們來此的原因，是不是？嗯，好吧，西洛爾確實有邪惡的事情發生，而傳德米爾（Trandamere）可能就是幕後元凶，他立誓要征服泰勒達斯（Taladas），真的。傳德米爾從來就不是個好傢伙，龍怪不會安什麼好心的，而西洛爾毫無疑問地已被染指了。」

「哈德弗克（Hulderfolk）可能有所幫助，你們可以在特里樓蒙（Trilloman）之東找到他們，但是必須付擔很高的代價。代價總是高的，而你們也必須去克里斯多芬的陵墓（Tombs of Kristophan）找尋聖哲天古爾的神像（Oracle of Tengur），我這兒有通往陵墓內室的鑰匙。」

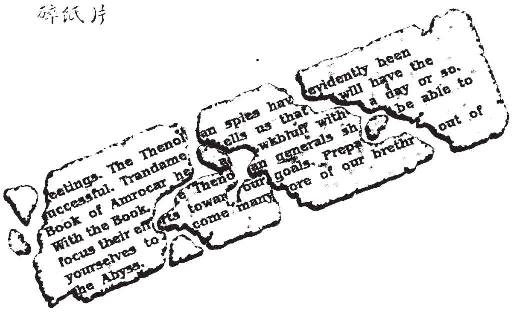
旅行手札 11

一個悲傷的船長戴諾（Daenor）

「我遵守我的誓約，但是反而使克萊西亞（Crysia）死於誓約的保護之下。而她是我在克萊恩（Krynn）的所有一切。原諒我，朋友們，再也沒有比失敗更折磨人了。」船長的眼睛變得深沈，繼續說道：「這些龍怪給我小心一點，我心中潛伏著的是深深的仇恨！」

旅行手札 12

碎紙片



旅行手札 14

海難

我們其中有人查覺到你們的船有難，於是召集大夥，如同箭矢一般衝來。但是當我們到達時，船已經破成碎片了。我們將所有陸地人都拉出船艙，對他們施展法術，並將他們帶到我們的城市—諾里迪斯（Naulidis）。很奇怪，船員竟然無法在水下生存，我們只好把他們送回安塞隆（Ansalon），「對我而言真是奇怪，他們能在海上生活卻很恐懼活在水面下，事實上就是這樣。」

旅行手札 15

權杖

在西洛爾（Thenol）土地上，找一根權杖，指揮它的能量，施展它的力量，毫不猶豫地攻擊地精（gnomes），剛硬你的筋脈，你的任務就是正確的！

旅行手札 16

虛無之地

你站在一個遼闊而震動連連的平原上，看來沒有半個人影，但是當你朝四週更仔細的看過去，有廢墟一般的東西突出於沙石之上。突然間，一股失望的情緒掠過心頭，所有你曾讀過關於黑暗深淵（Abyss）的故事都湧上心頭。你記起那些聽說過的房子、船隻和城市，那些註定是驕傲、怨恨和欺騙，全都被吞入黑暗深淵當中。它們最後的命運都只是乞求死亡，而這樣的恩惠卻很少被施與。你記起曾聽說過住在這裡的這些牛頭馬面，牠們互相殘殺為的是能抵達懷爾里許的紅門（Red Gate of Wyrl-lish），以求化身成為龍怪（draconians）。你還記得英雄胡馬（Huma）為了殺滅萬惡之首塔克西斯（Takhisis）在這令人作嘔的地方所付出的代價。而最後你回想起關於黑暗深淵的一句銘言：「進來容易，不可能出去。」

旅行手札 17

特里摩爾（Tremor）

「你們或許認為我們很懦弱，但是我們是最高貴的生物，卻背負著沈重的負擔。因為在長槍之役時，我們選擇不去為她打塔克西斯（Takhisis）的戰爭，她一怒之下抓起我們的領袖—寇沙（Kothar）胸前的一片鱗片，他正是我們的領袖，並詛咒我們的信心。自從那時開始，紅歐斯羅克斯（Othlorx）族的領袖就有了污點，而我們的負擔必須等到鱗片歸還了才能解除。」

「但是現在小西洛爾人（Thenolites）侵略我們的領域！如果不是因為那個負擔的話，我們必定會讓他們灰頭土臉地逃回去！」特里摩爾低下頭來繼續說道，「現在都靠波追那斯（Baldranous）和其他紅歐斯羅克斯族保衛我們。我們的負擔是如此的大，我們每天都會詛咒那該死的塔克西斯的！」當特里摩爾轉身走去之時，你們注意到牠胸前的一片鱗片不見了。

旅行手札 18

空氣坑道

太多回音使人聽起來不甚清楚，機器的吵雜聲還伴隨著武器的碰撞，和火洶洶的燃燒聲，但是絕不會聽錯的是一聲坎德人（Kender）恫嚇他對手的聲音回盪在坑道之間：「塔索何夫・伯夫特（Tasslehoff Burrfoot）開始戰鬥了！」

旅行手札 19

詭怪的卷軸

「巴拉斯（Barath）指揮官 -

藉此授命你前去安排，以得到西洛爾政府全面的合作，不必在意合約的細節，因為我們無意去完成它們。將西洛爾當作工具來用，若不再須要時就把他丟到一邊去。有必要的話將此訊息傳給次級單位，隨後銷毀之。」在這卷軸的底端有一個不明顯的封印。

旅行手札20

黑袍人

那黑袍人的頭巾掉落在肩膀處，蒼白的魔法師露出殘酷的笑容說道：「我明白你們已經收到我的召集令了，我很高興見到你們啊！我完美的勝利者。我需要你的幫助來成就我的計劃」，他不經意地在你們面前舞動著他細弱的手，你們的視覺開始變得模糊而且感到頭暈，他又繼續說道：「我的計劃就是要阻止你們破壞她神聖的計劃，我明白你們不是什麼問題……一點也不是問題。」

當你們跪倒在地上後，看到魔法師的臉扭曲變形，然後成為一張龍怪的面孔。當粗啞的笑聲充滿了整個房間時，眼前事物都變成一片黑暗。

旅行手札21

偉大的聖哲

「幾百年前，一羣人徒步從史達利里亞（Styrillia）來找尋一個新的家。他們由克里斯多菲斯（Kristophus）率領，緩慢而艱辛地帶領大家來到此地，並開始構築一個城市。但是很快的，牛頭人（Minotaurs）從遙遠的安塞隆（Ansalon）來此，並宣稱這片土地是牠們的。」

「野蠻的依拉加斯（Eragas the Brutish）成為新的帝王，而在他身旁的是聖哲天古爾（Oracle of Tengur）。他引導帝王成功地征服許多地方，也因此有人稱他為叛徒，那是個謊言！因為聖哲用他的地位為人類及其他被征服的種族爭取權利，因為他這般的智慧，使得牛頭人立誓只奴役部分牠們所霸佔的土地上的人民，這個承諾一直持續至今。」

「當他死後，聖哲的靈魂就藏在城牆內的某處，一直到它再次被善加利用。」

旅行手札22

事實

「別相信任何你們所聽到的事，」傳得米爾爵士（Lord Trandamere）舒坦地躺在沙發上，享用他的煙斗，並繼續說道，「菲斯特隆（Fastillion）故意傳播謠言來對付我，因為我曾經因他偽造雷姆斯大地的錢幣而把他踢出西洛爾之外。他曾藉此騙得很大的一筆財富，直到我們覺醒到這是他的詭計。上次我聽到，他把他的帽子掛在聯盟某處的燈塔上，優閒地幻想那些風騷的美人魚。無論如何，我希望借重你們的幫忙，控制這些使附近人們生活變得可怕的龍怪，有沒有興趣呢？」

旅行手札23

敏感的牛頭人

「所有的牛頭人很顯然的都擁有優越的能力，但是，別讓這偉大的天賦對你產生反作用。我們要貶低、侮辱甚至踐踏我們的僕役是多麼簡單的事啊！這確實也是我們的權力，但是似乎有時候節制一下是比較好的。」

「很自然的，所有的族類都會對比牠們好的種族產生憎惡，或甚至怨恨。這些感覺會讓工作效率減低，精神怠惰。所以下一次，別鞭打你的人類僕役，試著以溫和的申戒，或者甚至用和善的言語，像是“我不是氣你本身，而是你的行為”，如此才能灌輸更多的信心給你的僕役，僕役才會對你產生好感。記住，“一個快樂的僕役才是個生產力高的僕役”。」

「在這個新的時代裡，我們必須更加地敏感，或許這是該把那句老諺語拋到腦後的時候了，“如果你不是生而有牛角，那你就是生來被輕蔑的對象。”」

旅行手札24

安布拉（Anthela）

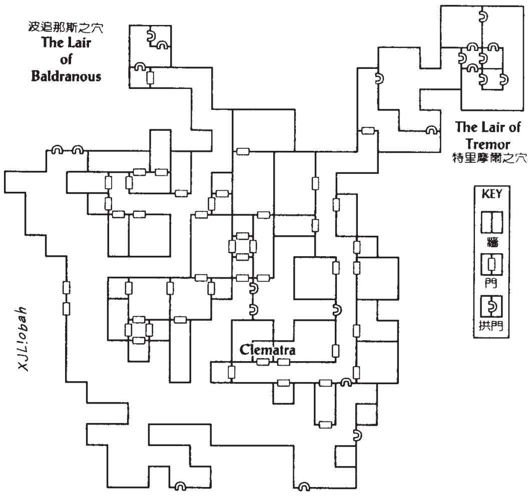
「我們已經抵擋鯊魚人（Sharkmen）好幾個月了，但是龍怪卻出現了。牠們裝備精良，組織嚴密，很快地就殺光所有抵擋的人。當戰爭一結束，牠們就往北方離去，牠們說將在岩漿海（Lara Sea）孵更多的龍怪，那將是很可怕的景象。」

「自從龍怪離開後，鯊魚人開始強迫我們建造船隻，數以百計的船，我實在不懂為什麼牠們需要船，沒有任何意義。我們能掙脫鯊魚人的束縛，但是還有龍在北邊的樹林內徘徊，沒有人膽敢去反對牠們的。」

「你們別停留在此！趕緊去阿迪那那出（Aldinanachru），那是一座在岩漿海西北邊的地精城堡。地精是喜斯（Hith）黨羽的敵人，或許牠們能阻止龍怪。我衷心的熱愛拜依歐爾（Bai'or），但是如果龍怪一下子就征服了整片大地，那麼與鯊魚人戰鬥還有什麼意義！？現在就去警告地精們，但不要挑起北邊龍的氣憤，否則當你們回來時可能一個人也沒有了…拜依歐爾會半個人也不會剩下。」

旅行手札25

巢穴



旅行手札26

負擔減輕

「而地精也真的願意伸出援手，國王又說：“此時此刻的援助毫無疑問是來得及的！”」塔索何夫（Tasslehoff）抬起他的頭模仿國王的樣子說道：「我們目前處在一個很重要的會議！」戴諾船長（Captain Daenor）開始微笑，然後一陣咯咯笑聲。此時的塔索何夫正搖頭晃腦遲鈍地繞著房間走著，不時撞到東西，戴諾忍不住大聲笑出說道：「好的地精們不會喜歡這種不當的干擾出現在他們每天的時間表中的！」

所有過去幾週來的煩惱和挫敗就在戴諾的笑聲中消失無蹤。

旅行手札 27

古朗思卡（Grunschka）的誓約

當她手中握著那逐漸變大的葛雷沙尼奇（Grathanitch），這個女矮人笑得不甚自然，說道：「我母親曾經告訴我，"每個人只為他自己而活！"而現在我的時機也來到了。黑暗之后（Dark Queen）已經死了，龍怪也不見蹤影，你也不再需要我或是這個石頭了。」

這時石頭的法力附上這矮人，使得她膨脹起來，「它是我的！我感到自己變得更強壯、更大了。很快的，我將所向無敵，成為世界的國王了…我的意思是說世界之后。」

旅行手札 28

禮物

去找到特里摩爾（Tremor）稱王的領域。

選擇正確的禮物來增加他的財富。

旅行手札 29

字的意思

Limene ：「我們將立即做它。」

Bilbara ：「我們很有禮貌，但堅決地拒絕。」

Shuwara ：「我們不聽那種語言。」

Holbani ：「你的幽默就是最大的財富。」

Gebene ：「我們心中有和平。」

旅行手札 30

第一神殿

這荒涼的山谷只見一處聳立的石岩—鷹峽（Hawkbluff）！在峭壁之下則是一些商店、辦公室和其他建築物，服務那些前來拜訪傳德米爾爵士（Lord Trandamere）的訪客。綿延數公里長的是那些熱心的朝聖者前來參拜位在鷹峽之上的喜斯神殿（Temple of Hith），其中有些是富有而裝備精良的爵士、參議員。他們來此請教勢力龐大的傳德米爾，但是沿路都得避開由喜斯信徒和巫師所帶領的不死兵團，牠們巡邏此地，甚至整個西洛爾。

旅行手札 31

一則警訊

這裡是汶連斯（Vinlans），東邊是西可尼山（Sikoni Mountains），再過去就是哈德弗克（Hulderfork）的領域。你們身為陌生者，必須要機警小心，或許不是每個小偷都是哈德弗克人，但是每個哈德弗克人卻都是小偷。他們以偷旅行商隊的馬車、騎士的馬和甚至襁褓中的小孩而聞名。離他們遠一些，否則我給予你們的警訊也會成為白費。你們必須使用這鑰匙以進入新奧利姆（New Aurim）的陵墓，然後到達神殿，告訴那牧師是我派你們來接受一份特殊的祝福。

旅行手札 32

可怕的洞穴

這惡臭的洞穴裡充滿著一堆堆腐敗的屍體。包括大蜘蛛和大蝙蝠，還有一些人類形狀的屍體，這惡臭幾乎讓人擋不住，腐臭敗壞的屍體放在一起更是難聞。唯一不同的是四周出現蒼白的綠光，隨著光線的出現惡臭加劇，突然間你們看到一堆堆腐屍中有東西爬了起來。

旅行手札 33

鐵虎克（Talhook）

「當我醒來時，每人都走掉了，有點不對勁！我趕緊躲到床下，很快地有一些海怪進來了。一個繞著房間游著，邊對其他海怪說道當牠掌權時，牠放置財寶的所在。其他海怪叫牠鐵虎克王子（Prince Talhook），然後又有一隻海龍抵達。我是聽不懂海龍在說些什麼，但是卻聽到鐵虎克說，"當精靈族在我的控制之下後，你就可以取回你的蛋了。在這之前，聽我的話，否則我將把你的蛋煮來吃，"龍離開後，所有的海怪都在竊笑。」

旅行手札 34

朋友們

你們將遭遇的這隻龍，比全部都還強大。

要阻止牠的暴跳衝撞，去找尋三種朋友來幫忙：

黑袍的、有翅膀的，和小號種族的。

旅行手札35

宮殿

你們注意到的第一件事是，這裡就像其餘的新奧利姆（New Aurim）一般，宮殿非常破舊。曾經是大理石底板的水池如今污穢不堪，精緻的牆壁裂紋片片，腐臭之味到處可聞。但是在前面你們看到新的堅固工事，這條路已被硬石頭，及鋼鐵門做成的衛兵擋住通路。

旅行手札36

傳德米爾（Trandamere）的一封信

「我注意到你派去鷹峽（Hawkbluff）警區的龍怪還沒抵達。你的報告指出年輕一輩太任性了，不適合對付西洛爾軍隊。」

「我已經就此事與葉諾拉克（Yanorak）談過，他將接受所有退回來的龍怪再加以訓練其軍紀教條。同時，所有你的倉庫、酒店和農場都必須經常巡邏以收回這些年輕的龍怪新兵，然後將牠們帶回宮殿的後門。」

「此外，你將指派一隊衛兵去保護每群前往鷹峽的龍怪，以免牠們走失了，但願這樣的措施可以大大地增加我們龍怪部隊的實力。」

旅行手札37

忠告

「向北走，我的朋友們，很快地你們就會看到一座古老的燈塔。幾百年來，這座燈塔指引許多海員通過泰德蘭（Tiderun）險惡的海域。」

「傳說那燈塔現在已廢棄，但是有魔法的力量使它仍繼續燃燒著。但據我所知，那裡有一個智慧高超的燈塔管理員。尋求他的幫助，你們會有很多收穫。但是請注意，那座古老的燈塔並不歡迎陌生人，所以要到達塔的頂層是項艱巨的工作。」

旅行手札38

瑪莎（Martha）

戴維克（Davik）隔著上了鎖的鐵窗一直不停地說著：「背叛傳德米爾（Trandamere）好嗎？不，你不會的，你真的不會的，我將告訴你背叛傳德米爾的人的下場！這個地方是我建造的，所以我應該都知道，我應該知道的，是的，我應該知道。現在瑪莎已經很老了，她若是飢餓時是很危險的，我敢說她已經很多年沒吃了。是的，我敢這樣說，但是那是不會持續太久的，真的不會太久的，哈哈！哈哈哈！哈哈哈哈！」

旅行手札39

珊西蘭（Sensilan）最後的話

在眼淚與哽咽當中，戴諾（Daenor）抱著這老人的頭說道：「珊西蘭，我的老友。現在都沒事了，現在幾乎都結束了，很快地你就可以回到城裡去了。」

「戴諾，很高興再次見到你，但是對我而言太晚了，我只剩下幾分鐘的時間。歐帝夫（Oteef）和我試著要逃，但是我們在迷宮中走失了，我祈禱他能得到自由。戴諾，你有沒有找到克萊西亞（Crysia）？」

船長悲傷地低下頭來說道：「是的，我們有找到她，她是和…牠們在一起。」

珊西蘭緊握著手激動地說道：「戴諾，克萊西亞是被強大的法術所控制著，所以她會離你而去，為邪惡而戰。」這老人開始咳得很厲害，他擦去嘴角邊的血，繼續說道：「當你找到她，你必須要破除她的魔法，否則她將永遠迷失下去。」老人又繼續地咳嗽，然後就靜止不動了，他的頭萎然地倒在戴諾的懷裡，船長悲傷地啜泣著。

旅行手札40

吟遊詩人

你們聽到的警訊是來自銀鐘的玎璫聲，接著出現一名胖而快樂的吟遊詩人。他隨意地撥弄不成調的七弦琴，說道：「嗨！我叫波橘克（Baldric），很高興與你們見面！我正巧外出找工作，剛好遇到你們，或許讓我來招待你們一番好嗎？喔，你們或許會想，一個吟遊詩人如何能在這沼澤生存。是這樣的，我有一些天賦可以安撫憤怒的野獸。」藉此他又開始彈奏那一種不諧調的曲調。

旅行手札41

訊息

這支閃亮的鑰匙可開啓通往墓穴的門。

在裡面你會找到一些必須留意的訊息。

然後去找尋阿莫羅卡（Amrocar）寫的書，

在書頁中，你必須研讀一些文字訊息。

旅行手札42

戰鬥委員會

國王的智囊團已塞滿了整個房間，全都坐在大桌子四週。國王塔力曼達克羅斯明那勒斯四世（King Telemandarklosminarus IV）走了進來，從頭到腳包覆著毯巾，「這裡實在是太太太…太冷了！」突然間，門被打開，波橘克（Baldric）衝了進來說道：「朋友們！我帶來悲傷的消息，龍怪軍隊比我們想像得更可怕！」

因為這個新的消息，使得委員會做成三部分計劃。第一部分，地精的精銳部隊，“死亡伙伴”（Company of the Dead），將乘火戰船攻擊火焰塔（Tower of Flame）的底層。第二部分，地精部隊和波橘克（Baldric），特里摩爾（Tremor）和塔索何夫（Tasslehoff）將前往南方的龍怪營帳。第三部分，你們將乘風船從塔的頂部滲透進去，此部分飛龍將保證你們可安然進入。

就在此時，一個地精衝入房間內說道：「岩漿海（Lava Sea）上空的雲已經呈現黑暗女神伊蕾斯汀（Erestem）的臉龐形狀。」沒有多少時間了，黑暗之后（Dark Queen）就要從天而降了！

旅行手札43

理髮店老闆的閒談

「喔，我了解你的頭髮長了，但是不像我最近一個顧客那麼長。你知道我為神殿那些表現良好，有幸聆聽傳德米爾祭師佈道的囚犯剪髮。就在前幾天，我替戴維克（Davik）剪髮，你不認識戴維克嗎？他是神殿的技師，曾經也是個著名的傢伙，直到他下獄，你懂吧？！那位顯赫的祭師常常忘記如何開啓一扇密門或是一道密道，於是便從地牢裡召戴維克來表演。戴維克同時也是一位好客人，他坐著時靜止不動，也很少說話。好了，你的頭剪好了，好看又帥氣。」

旅行手札44

光榮的西洛爾！

在我們的軍隊擊潰剩餘的阿瑪奇（Armach）入侵者後，聞名四海的西洛爾軍隊也成功地在杜蘭格（Drungar）邊界逐退牛頭人和其人類跟班。我們的敵人曝屍於禿鷹之下，而我們敬愛的喜斯（Hith）的牧師俘虜了一大羣不死牛頭人和其人類嘍囉。我們和喜斯特別訓練的部隊並肩作戰，在前往斯賓多關口（Spindle Gap）途中，消滅了兩大團的敵軍。在牛頭人的撤退當中，我們因為有喜斯的援助而節節獲勝。

勝券在握，和平可期，所有的一切都必須感謝喜斯神殿。你可藉由祈禱而求得心中的平和，如果你凡事不遂，則須求取特別的祝福（Special Blessing）。喜斯神殿永遠願意幫助那些運氣差的傢伙。

旅行手札45

艾瑞克・史傳龐德（Eric Strongbond）

「你們有沒有看見在我們小港口內的所有船隻。幾個月前，拜依歐爾（Bai'or）是個很小的村莊，現在看看我們！它使一個人因參與這樣的事情而感到驕傲。很快地，在拜依歐爾的男女老幼都會擁有船，而且上帝也會回報我們龐大的財富，只要我們每個人羣策羣力來努力完成事情。」

旅行手札46

菲斯特降（Fastillion）

「只要其中有人去開啟陵墓（Tombs）裡面的房室，都會有幫助的。」他低頭凝視他手中的鑰匙，陷入沉思當中。然後他又抬起頭來說道：「我注意到你們曾與多眼怪（Beholders）交手過，你們身上的胄甲說明了一切。牠們原本在我塔裡面不是邪惡的怪物，牛棲（Gorgons）是該把牠們擋在外頭的。我相信牠們也和多眼怪搞在一起了，是吧？！哼，我實在該好好訓練牠們的，唉！時間過得好快。」

旅行手札47

市長的故事

「謝謝你們，謝謝你們，仁慈的英雄們！那些怪物摧毀了我們美麗的城市，然後又像趕牛一樣地將我們趕上船去。牠們強迫阿歐蘭（Aolan），一個偉大的水手，將船向前直開。我們告訴牠們向前根本沒有任何陸地，牠們聽了非常生氣，將我們痛打一頓，然後叫我們別問問題。」

「趁這些怪物在忙著起內鬨時，阿歐蘭朝著大岩石開過去，希望我們有逃生的機會。但是命運實在太壞了，船撞到岩石，但卻沒有立即沈下去。於是怪物將我們抓到岸上的洞穴中，至於阿歐蘭，他被怪物砍了，壯烈成仁。」

「這些怪物在我們面前自由地交談著，牠們常抱怨沒能完成到世界另一邊的壯舉，說黑暗之后必定會不高興的。我真希望黑暗之后能將牠們都幹掉！」

「至於那個少女，克萊西亞（Crysia），我很了解她，她是個叛徒。牠們選中她，很快地我們就瞧見她照顧、餵食這些令人作嘔的怪物。現在牠們甚至准許她自由活動，如同她是和牠們一夥的。她活該被送去黑暗深淵（Abyss

），在那兒她可以永遠和她的情郎們在一起了。」

旅行手札48

酒店之歌

有個老骷髏名叫特雷（Trey），
當他們祈禱時，他活過來了。
當他控訴這座城市時，他將陶器廠關閉了。
直到今天他仍重擊他們的牆，表示不滿。

旅行手札49

含淚告別

你偷聽到他的妻子說道：「你將會害你自己沒命！你從未駕駛過這種笨拙的東西！沒有你，我如何去撫養我們的小孩？」伯基藍那摩（Perkelanamord）喃喃自語道：「如果我不去，我們的小孩可能永遠沒有機會長大。」

說完這段話，他很快地轉身漸入樂隊的鼓手羣中。其中一名鼓手被撞倒，木鎚擊中銅管樂器手的肚子；銅管手繼而上前撞倒樂隊指揮；指揮棒一陣亂舞，戳中長笛手的眼睛；長笛手痛得臉部扭曲成一團，用力咬著長笛吹出怪聲。於是整個行進樂隊的聲音變成亂七八糟，有呻吟聲，尖銳的笛聲和七零八落的鼓聲。

伯基藍那摩邊跑邊念著：「喔，對不起，我不是有意的……對不起。」，而他的妻子正聲嘶力竭地向他吶喊，小臉頰充滿著淚痕。

旅行手札50

黑色布丁（Black Pudding）的準備事宜簡介

黑色布丁被認為是火艦隊（Fire Fleet）的佳餚，特別是在沸騰的岩漿海航行數個月之後。因為黑色布丁是一種貪婪的食肉動物，所以如何捕捉牠請參看超級大食譜（Thrapskaddidl-ogrumpanaciouslaxzitinity）第LXXⅢ冊第2, 976, 341頁至3, 123, 882頁，這裡有講到8, 647種方法來捕捉黑色布丁，其中很多種方法並不是很好，所以都故意寫得模糊不清。捉到的黑色布丁煮食之前必須放在堅固的陶磁容器中，以免傷害到廚師。超長的石綿勺子是很適合用來將容器夾放到船的甲板上，隨後也可當烹調的用具。傳統上，黑色布丁都是放入岩漿海中煮熟，參看航海大典（Drikulomengrabaciflato-rengnlixfreibie 第323頁，77行）。克難的方法還可用紅或金龍噴出的火焰來替代，通常煮的時間每品脫黑色布丁為4到5分鐘，煮的時候會出現黏稠狀的膠質物。很重要的一點是不要煮過熟了，不當的準備工作常導至嚴重地消化不良。

將黑色布丁從岩漿海拿起來時，必須放置3個小時，直到表面玄武石般的物質凍結了。除掉表面的物質後，你就可加入任何佐料，然後就可端上桌面了。四分之一的黑色布丁足夠2到3個地精吃，除非牠們是非常的飢餓。剩下的黑色布丁仍可保存數個星期，可是堅實度就比較差了。

旅行手札51

重鎚（Foethumper）

「重鎚是一種小體型戰士的武器」，班尼可巴烏尼（Benikobawoni）繼續說道：「不像闊劍那麼笨拙或不順手，——是一種複雜的年代使用的複雜的武器。」

旅行手札52

待辦事項



旅行手札53

卡拉蒙（Caramon）的探險

「如果你們知道那裡可找到雷斯特林（Raistlin）請告訴我，我必須找到他，有事情發生了，沒有他的幫助，蒂卡（Tika）必死無疑。我…我沒有她就活不下去了，並不是因為其他的事情發生。我確定你知道，那裡可以找到我的哥哥，你們一定要告訴我！」他慢慢地把劍放回鞘裡，走向你們，眼淚奪眶而出。

旅行手札54

將軍的話

「自從你們擊潰龍怪部隊以來，又經過了一段不算短的時間。但是，這些怪物的天性是，把牠的頭割下來只會助長另一個頭的生出。我的使者報告說，一些龍怪可能還僥倖存活著，而且開始在南方結集。我們必須確定消息是否正確，否則這樣等下去只會越來越危險。」

「帕拉薩斯（Palanthas）的善良百姓享受這艱苦得來的和平是他們應得的權利。但是我經常可以感受到他們臉上流露出對以往恐怖的日子的焦慮不安。我不願讓這未經証實的謠言傳到他們的耳朵裡，那也就是為什麼我懇求你們，勇敢的英雄們，儘快迅速前往凱爾高斯（Caergoth）去查明這些恐怖的報告的真實性。」

旅行手札55

奇怪的龍

「我沒希望了，牠們對我作的事是從來沒有發生過的，我詛咒他們遭受災厄！」

「在火焰塔（Tower of Flame）中，他們用葛雷沙尼奇之石（Stone of Grathanich）孵我的蛋。他們是要為伊蕾斯汀（Erestem）找一個替身，可讓她藉著替身的身體來到這個世上。所以龍怪就利用我…卻把我造成缺陷，這是一項錯誤、失敗；但是這羣傻瓜仍繼續下去。他們尋找別人當替身，最後終將成功，然後她就能進入這世界了。她會變成不可侵犯，勢將統治整個泰勒達斯（Taladas），進而統治整個世界，我詛咒他們遭受厄運！」

旅行手札56

石頭傳說

「里歐克斯（ Reorx ）神教導聰明的地精鍛造和機器的製造技巧，使他自己都覺得很高興，但是同樣去教導人類卻讓他不高興。因為人類的能力較差，所以很快地他們就會變成次等生物了。」

「但是神很善良，給了阿迪那那出國王（ King Aldinanachru）一份禮物，那是一顆石頭，充滿大月亮魯明那里（ Luminari ）的光和能量，葛雷沙尼奇（ Grathanich ）的人民都應以擁有這顆石頭而感到驕傲。」

「然而惡神喜斯（ Hith ）引誘一些頭腦較差的人將石頭弄走，於是石頭漂流出海而且起火燃燒。在西邊造成大災難，像是在處罰這些愚笨的人一樣。於是他們又開始追逐那顆石頭，追到很遠的一個大島上，有一天這些人停止下來開始在山下生活，唉！不提了。」

旅行手札57

營救

這老女人的眼睛一亮，說道：「你們不是怪物！你們是人類！喔，感謝帕拉丁神（ Paladine ）！我昨天從怪物手中逃了出來，跑到這些較低的洞穴裡，希望找出一條出去的路。但是這些沒良心的龍怪指示怪物進入洞穴中，我實在很害怕再往前走。我在這個屍體上找到這根權杖和項鍊，有了它們我很輕易地把這些惡臭的怪物送回牠們的老家─黑暗深淵（ Abyss ）。如果龍怪不再是個威脅，我想我可以找到洞穴的出口；有一個小村莊離此地不遠，我可以在那裡避難，再見，我的朋友們。」她轉身離去，又補充說道：「喔，拿去，這個給你們，她將項鍊取下交給你，說道：「雖然看來你們能夠照顧你們自己，但是你們可能會需要這條項鍊的。」

旅行手札58

泰斯（ Tas ）最後的遺言

他無力地握著你的手臂說道：「這個本來就不該發生的！我不能死，我有太多的事要去做…太多的地方要去。」這個坎德人悲傷地咳著，雙手合抱在胸前說道：「我總是相信你們可以信賴地精…他們是如此地受人信賴，但是…看，我…我看到福林特（ Flint ）坐在樹下，他正在叫我…福林特…我來了…。」，這坎德人瘦弱的身軀麻木了，很快地變得冰冷。

旅行手札59

船長的故事

「數以百計的龍怪入侵，劫竊整座城，扣留了所有的艦隊船隻，只有那些可以開的船逃過一劫，每個人不是逃走了就是被屠殺。」

「一旦牠們拿了所要的東西後，一羣藍龍停在建築物上，然後把任何躲在裡面的人都燒死了，這羣怪物隨後出海，留下這燒焦的廢墟。」

「我不能再等下去了！我必須出海追蹤這些可恨的野獸。我的妹妹克萊西亞被牠們綁走了。」

旅行手札60

一位喜斯神殿（ Hith Temple ）僕人的問候

一個頭髮修剪整齊，穿著膨鬆寬袍的人接近你們，一手拿著一支大而尖的棍子，另一隻手拿著一籃花問道：「嘿，你們這些遠地來的人，你們願意為捐助喜得卡（ Hiddukel ）教堂而買一束特別的花嗎？」

旅行手札61

塔索何夫（ Tasslehoff ）的解釋

「你們這幫人走後，我與精靈族人有一段很快樂的時光。但是有一次，當我們在玩捉迷藏時，我躲得很好，所以精靈們都沒找到我！而我卻意外地發現新的朋友，你們將會喜歡他的。他也在找龍怪，他說我們需要地精部隊和風船來阻止龍怪，但是國王鐵力門（ Teleman ）什麼來著，說他太忙了沒空去煩惱飛龍的事情。」

「你知道，總共有兩種地精：一種是聰明地精（ Smart Gnomoi），他們負責所有的創造設計發明；另一種是有趣小地精（ Fun Minoi Gnomes），很像在安塞隆（ Ausalon）的那一種，做事情很固執。國王說，他不希望他的人民

分成兩種等級，所以他將這兩種地精掉換工作，好傢伙，你們聽過這麼瘋狂、這麼危險的事嗎！？」

「算了，我來告訴你們升降台的位置在那裡，或者說，嗯…曾經在那裡，我猜。」

旅行手札62

許許多多

我看到火焰、一個蛋、一條裂縫和一個頭，然後又一個，又一個，又有一個，還有許許多多。

她，黑暗之后，站了起來，她征服、統治，除了死亡什麼也沒有了。

旅行手札63

阿默羅卡（ Amrocar ）之書

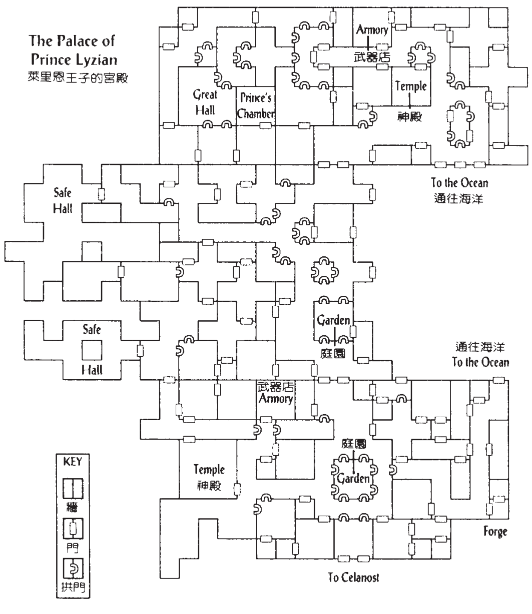
「這本書都是一些無價值的文字，一百年前由一位巫師阿默羅卡所寫。裡面記載著黑水坡（ Blackwater Glade ）的廢墟內種種的神秘現象，包括一些沒有用的地圖等等。」

「這本書經過好幾十年都沒有人去動它，直到最受我們信任的圖書館管理員波文那斯（Bovinus）被發覺正要偷取這本書。雙方展開一場大戰，最後三個衛兵戰死，而管理員失蹤於陵墓之內。」

「這還沒有結束，我剛剛得知波文那斯的屍體在一條通道上被發現，頸部被割斷，到底是誰殺死他？那本書現在落在何處？」

旅行手札64

那里迪斯（ Naulidis ），達根伊斯提城（ City of the Dargonesti）



旅行手札65

斷瓦殘垣

在你們走近卡爾高斯（ Caergoth ）煙燒的廢墟前，放眼望去盡是燃燒的火光及黑煙。曾經是那麼堅固的建築，現在都塌陷成灰燼了。大石塊像蠟燭的蠟一般地熔掉了，腐肉的氣味瀰漫，而禿鷹也在煙霧中盤旋著。

你發覺街道上酸池的煙，証明龍怪曾經來過此地，令人欣慰的是，其中部分龍怪為此付出代價了。

旅行手札66

葛雷沙尼奇（ Grathanich ）

你很快地取得在鏡子後面橢圓形的小盒子，裡面有一個奇形怪狀的灰石頭，平凡而且未經修飾，但是似乎隱隱約約散發出能量。

「葛雷沙尼奇！」塔索何夫（Tasslehoff）喘著氣說道，一面伸手將石頭拿出，「有了這塊石頭，我們就不用再怕黑暗之后（Dark Queen ）的威脅了，一我們可永遠滅絕龍怪。」他緊握著石頭，將它靠近亮光處觀察一番，「但是這有什麼好玩呢？」，他露出詭異的笑容，在你們會意之前，他把石頭丟入袋子，然後一溜煙消失在黑暗之中。

旅行手札67

火牆

塔內部核心處的牆燃燒得非常明亮，但是並沒有熱量產生。不管是什麼強力法術造成這些牆，它竟然能使火焰限制在裡面。過了一會兒，你們看到如火焰般的東西在跳躍著！而且發現牆天花板和地板上都有火類生物注視著你們。

旅行手札68

歐斯羅克斯（Othlorx）

「回溯到長槍之役的時代，塔克西斯（Takhisis ）召喚她的龍族孩子們對抗善良的一方，但是在泰勒達斯（Taladas）上，很多邪惡的龍都拒絕她的召喚。她暴跳如雷，詛咒所有拒絕她的龍遭受特別的苦難。」

「當塔克西斯的軍隊偷了善良一方的龍蛋，很多龍都千里迢迢地前往泰勒達斯尋找。當這些蛋在安塞隆（Ansalon）被發現時已經變成龍怪了，所以很多善良的龍回到安塞隆加入長槍之役。但是我們認為加入人類的戰爭是不智的，於是就規避了戰爭，這樣對那些善良的龍而言是不公平的。久而久之，我們這些離羣索居的龍也逐漸學得如何通力合作對抗危險，我們稱自已為“歐斯羅克斯”（Othlorx）。」

密　碼　表

頁數 PAGE	字數 WORD	標　題 HEADING	答　案
3	1	ABILITY SCORES	EVERY
3	5	ABILITY SCORES	RANDOMLY
3	8	ABILITY SCORES	SCORES
4	1	CHARACTER CLASSES	CLASSES
4	7	CHARACTER CLASSES	CHARACTER
4	8	CHARACTER CLASSES	MUST
6	4	ALIGNMENT	PHILOSOPHY
6	7	ALIGNMENT	LIVES
6	8	ALIGNMENT	BY
7	5	OTHER ATTRIBUTES	THREE
7	6	OTHER ATTRIBUTES	IMPORTANT
7	7	OTHER ATTRIBUTES	VALUES
8	5	PREPARATION TIPS	BANDED
8	6	PREPARATION TIPS	TOGETHER
8	10	PREPARATION TIPS	INN
9	1	COMBAT	ADVENTURERS
9	3	COMBAT	BATTLE
9	8	COMBAT	DANGEROUS
9	2	INITIATIVE	ROUND
9	6	INITIATIVE	DIVIDED
9	9	INITIATIVE	SEGMENTS
9	2	THAC0	ABILITY
9	4	THAC0	HIT
9	7	THAC0	MELEE
10	4	DAMAGE	RANGE
10	7	DAMAGE	POINT
10	8	DAMAGE	LOSS
10	4	RANGED COMBAT	FIRING
10	6	RANGED COMBAT	DISTANT
10	9	RANGED COMBAT	WEAPONS
10	2	SAVING THROWS	SUCH
10	4	SAVING THROWS	POISON
10	6	SAVING THROWS	SPELLS
11	2	COMBAT STRATEGIES	SUCCEED
11	6	COMBAT STRATEGIES	SKILLED
11	8	COMBAT STRATEGIES	DEPLOYS
11	3	RUNNING AWAY	MAY
11	4	RUNNING AWAY	FLEE
11	5	RUNNING AWAY	FROM
11	4	WOUNDED CHARACTERS	SERIOUSLY
11	5	WOUNDED CHARACTERS	INJURED
11	8	WOUNDED CHARACTERS	CURED
12	1	AFTER COMBAT	IF
12	6	AFTER COMBAT	SURVIVE
12	9	AFTER COMBAT	BATTLEFIELD
12	3	MAGIC	INTEGRAL
12	6	MAGIC	DARK
12	7	MAGIC	QUEEN
13	1	DEITIES	SINCE
13	3	DEITIES	EARLIEST
13	8	DEITIES	WISDOM
13	3	THE MOONS OF KRYNN	CREATION
13	6	THE MOONS OF KRYNN	WORLD
13	10	THE MOONS OF KRYNN	GOVERNED
14	3	MAGICAL TREASURES	TRAVEL
14	4	MAGICAL TREASURES	ABOUT
14	6	MAGICAL TREASURES	ENCOUNTER
14	2	RANGERS	USE
14	5	RANGERS	DRUIDIC
14	7	RANGERS	THEY

表　格

MAXIMUM LEVEL LIMITS BY RACE AND CLASS
不同種族的職業昇級上限

CLASS	HUMANS	SILV. ELVES	QUAL. ELVES	HALF ELVES	HILL DWARVES	MTH. DWARVES	KENDER
Cleric	Max	Max	Max	Max	10	10	12
Fighter	Max	10	14	9	Max	Max	5
Paladin	Max	12	No	No	No	8	No
Ranger	Max	Max	Max	11	8	No	5
Knight	Max	No	No	10	No	No	No
Magic-user	Max	Max	Max	10	No	No	No
Thief	Max	No	Max	Max	10	8	Max

No 表示這一種族不能成為此一職業。 Max 表最高等級。

RANGE OF ABILITY SCORES BY RACE
種族屬性表

ABILITY SCORE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
Humans	3-18(00)*	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18
(Females)	3-18(50)*	3-18	3-18	3-18	3-18	3-18
Silvanesti Elves	3-18(75)*	10-18	6-18	7-19	6-18	12-18
(Females)	3-16	10-18	6-18	7-19	6-18	12-18
Qualinesti Elves	7-18(75)*	8-18	6-18	7-19	7-18	8-18
(Females)	3-16	8-18	6-18	7-19	7-18	8-18
Hill Dwarves	9-18(99)*	3-18	3-18	3-17	14-19	3-12
(Females)	3-17	3-18	3-18	3-17	14-19	3-12
Mountain Dwarves	8-18(99)*	3-18	3-18	3-17	12-19	3-16
(Females)	3-17	3-18	3-18	3-17	12-19	3-16
Half-Elves	3-18(90)*	4-18	3-18	6-18	6-18	3-18
(Females)	3-17	4-18	3-18	6-18	6-18	3-18
Kender (Both)	6-16	6-18	3-16	8-19	10-18	6-18

* 括號內的力量加權值只有戰士類型的人物能獲得(戰士、遊俠、流浪漢和騎士)。

ABILITY SCORE MODIFIERS BY RACE
種族屬性加強表

Race	Modifiers
Dwarf, Hill	Constitution+1, Charisma-1
Dwarf, Mountain	Constitution+1, Charisma-1
Elf, Qualinesti	Dexterity+1, Constitution-1
Elf, Silvanesti	Dexterity+1, Constitution-1
Half-Elf	None
Human	None
Kender	Strength-1, Dexterity+2

CONSTITUTION TABLE
體質影響表

Ability Score	Hit Point Adjustment	Resurrection Survival
3	-2	40%
4	-1	45%
5	-1	50%
6	-1	55%
7	0	60%
8	0	65%
9	0	70%
10	0	75%
11	0	80%
12	0	85%
13	0	90%
14	0	92%
15	+1	94%
16	+2	96%
17	+2(+3)*	98%
18	+2(+4)*	100%

* 只對戰士型隊員有效(戰士、遊俠、流浪漢、騎士)。

STRENGTH TABLE
力量影響表

Ability Score	THC0 Bonus	Damage Adjustment	Weight Allowance (in steel pieces)
3	-3	-1	-350
4-5	-2	-1	-250
6-7	-1	None	-150
8-9	Normal	None	Normal
10-11	Normal	None	Normal
12-13	Normal	None	+100
14-15	Normal	None	+200
16	Normal	+1	+350
17	+1	+1	+500
18	+1	+2	+750
18(01-50)*	+1	+3	+1000
18(51-75)*	+2	+3	+1250
18(76-90)*	+2	+4	+1500
18(91-99)*	+2	+5	+2000
18(00)*	+3	+6	+3000

* 只對戰士型隊員有效(戰士、遊俠、流浪漢、騎士)。

DEXTERITY TABLE
敏捷度影響表

Ability Score	Reaction/ Missile Bonus	AC Bonus
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+3	-4

ARMOR PERMITTED BY CHARACTER CLASS
各種職業所能穿載的護甲限制

Class	Max Armor	Shield
Cleric	Any	Any
Fighter	Any	Any
Paladin	Any	Any
Ranger	Any	Any
Knight	Any	Any
Magic-User	None	None
Thief	Leather	None

MULTIPLE ATTACKS FOR FIGHTER-TYPE CHARACTERS
戰士型人物每回合的攻擊次數

Class	Level	Attacks Per Round
Fighter	1-6	1/1
Paladin	1-6	1/1
Ranger	1-7	1/1
Knight	1-6	1/1
Fighter	7-12	3/2
Paladin	7-12	3/2
Ranger	8-14	3/2
Knight	7-12	3/2
Fighter	13+	2/1
Paladin	13+	2/1
Ranger	15+	2/1
Knight	13+	2/1

WEAPONS TABLE
武器表

Name	Damage Vs. Man Sized	Damage Vs. Larger Than Man Sized	Number of Hands	Class
Axe, Battle	1-8	1-8	1	f
Axe, Hand	1-6	1-4	1	f
Bow, Composite Long(1)	1-6	1-6	2	f
Bow, Composite Short(1)	1-6	1-6	2	f,th
Bow, Long(1)	1-6	1-6	2	f
Bow, Short(1)	1-6	1-6	2	f,th
Club	1-6	1-3	1	f,cl,th
Crossbow, Light(2)	1-4	1-4	2	f
Dagger	1-4	1-3	1	f,mu,th
Dart	1-3	1-2	1	f,mu,th
Flail	2-7	2-8	1	f,cl
Halberd	1-10	2-12	2	f
Hammer	2-5	1-4	1	f,cl
Hoopak (Melee)(3)	3-8	3-6	2	Special
Hoopak (Missile)(3)	2-5	2-7	2	Special
Javelin	1-6	1-6	1	f
Mace	2-7	1-6	1	f,cl
Morning Star	2-8	2-7	1	f
Pick, Military	2-7	2-8	1	f
Pike, Awl	1-6	1-12	2	f
Scimitar	1-8	1-8	1	f,th
Sling	1-4	1-4	1	f,th
Sling, Staff	1-8	2-8	2	f,cl
Spear	1-6	1-8	1	f
Staff, Quarter	1-6	1-6	2	f,mu,cl
Sword, Bastard	2-8	2-16	2	f,cl
Sword, Broad	2-8	2-7	1	f,th
Sword, Long	1-8	1-12	1	f,th
Sword, Short	1-6	1-8	1	f,th
Sword, 2-Handed	1-10	3-18	2	f
Trident	2-7	3-12	1	f

(1) 在發射前必須先準備好箭矢,一回合可攻擊兩次。
(2) 在發射前必須先準備好十字弓的箭簇,一回合可攻擊一次
(3) 只有坎德人能用。
f=戰士型人物(戰士、流浪漢、遊俠、騎士)，cl=牧師，mu=魔法師，th=賊

ARMOR TABLE
護甲一覽表

Armor Type	Weight in Sp.	AC	Maximum Movement(1)
None	0	10	12 Squares
Shield(2)	50	9	-
Leather	150	8	12 Squares
Padded	100	8	9 Squares
Studded	200	7	9 Squares
Ring Mail	250	7	9 Squares
Scale Mail	400	6	6 Squares
Chain Mail	300	5	9 Squares
Elfin Chain Mail	150	5	12 Squares
Banded	350	4	9 Squares
Splint Mail	400	4	6 Squares
Plate	450	3	6 Squares

(1) 人物如果攜帶大星的物品一包括貨幣一將會限制其移動格數爲每回合三格。
(2) Shield 可增強 1 個 AC 値(所謂的增強，其實是將 AC 値減少。因爲 AC 値是愈低等級愈高)。

法術表

WHEN: 何時用		rad	半徑範圍	/lvl	每施法者等級
Cmbt	戰鬥用法術	All	所有隊員	targets	所瞄準之目標
Camp	紮營用法術	#	目標的數量		
Both	戰鬥／紮營皆可	#s	方格數	Robe (Mage spells only):	
				White	白魔法師所施展的法術
RNG: 距離		DURATION: 有效時間		Red	紅魔法師所施展的法術
T	雙手可及範圍	r	戰鬥回合	Both	白魔法師和紅魔法師所施展之法術
dia	直徑範圍	t	回合		

FIRST LEVEL CLERICAL SPELLS
第一級牧師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Bless	Both	6	5 dia.	6r
Cure Light Wounds	Both	T	1	
Detect Magic	Both	0	1	1t
Protection from Evil	Both	T	1	3r/lvl
Resist Cold	Both	T	1	1t/lvl

SECOND LEVEL CLERICAL SPELLS
第二級牧師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Find Traps	Camp	3	1	3t
Hold Person	Cmbt	6	1-3	4r+1/lvl
Resist Fire	Both	T	1	1t/lvl
Silence 15' Radius	Cmbt	12	3 dia	2r/lvl
Slow Poison	Both	T	1	1 hour/lvl
Snake Charm	Cmbt	3	All	5-8r
Spiritual Hammer	Cmbt	3	1	1r/lvl

THIRD LEVEL CLERICAL SPELLS
第三級牧師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Cure Blindness	Both	T	1	-
Cure Disease	Camp	T	1	-
Dispel Magic	Both	6	3x3s	-
Prayer	Both	0	All	1r/lvl
Remove Curse	Both	T	1	-

FOURTH LEVEL CLERICAL SPELLS
第四級牧師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Cure Serious Wounds	Both	T	1	-
Neutralize Poison	Both	T	1	-
Protection from Evil 10' Radius	Both	T	2dia	1t/lvl
Sticks to Snakes	Cmbt	3	1	2r/lvl

FIFTH LEVEL CLERICAL SPELLS
第五級牧師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Cure Critical Wounds	Both	T	1	-
Dispel Evil	Cmbt	T	1	1t/lvl
Flame Strike	Cmbt	6	1	-
Raise Dead	Camp	3	1	-

SIXTH LEVEL CLERICAL SPELLS
第六級牧師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Blade Barrier	Cmbt	3	Special	3t/lcl
Heal	Both	T	1	-

FIRST LEVEL DRUID SPELLS
For High-Level Rangers
第一級德魯依法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Detect Magic	Both	0	1	12r
Entagle	Cmbt	8	4dia	1t
Faerie Fire	Cmbt	8	8dia	4r/lvl
Invisibility to Animals	Both	T	1	1t+1r/lvl

SEVENTHLEVEL CLERICAL SPELLS
第七級牧師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Resurrection	Camp	T	1	-
Restoration	Camp	T	1	-

SECOND LEVEL DRUID SPELLS
For High-Level Rangers
第二級德魯依法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Barkskin	Both	T	1	4r+1r/lvl
Charm Person/Mammal	Cmbt	8	1	Special
Cure Light Wounds	Both	T	1	-

THIRD LEVEL DRUID SPELLS
For High-Level Rangers
第三級德魯依法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration
Cure Disease	Camp	T	1	-
Hold Animal	Cmbt	8	1-4	2r/lvl
Neutralize Poison	Both	T	1	-
Protection from Fire	Both	T	1	Special

FIRST LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第一級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Burning Hands	Cmbt	T	3s	-	Both
Charm Person	Cmbt	12	1	-	Both
Detect Magic	Both	6	1	2r/lvl	Both
Enlarge	Both	.5/lvl	1	1t/lvl	Both
Reduce	Both	.5/lvl	1	-	Both
Friends	Cmbt	0	All	1r/lvl	Both
Magic Missile	Cmbt	6+lvl	1	-	Both
Protection from Evil	Both	T	1	2r/lvl	Both
Read Magic	Camp	0	1	2r/lvl	Both
Shield	Cmbt	0	1	5r/lvl	Both
Shocking Grasp	Cmbt	T	1	-	Both
Sleep	Cmbt	3+lvl	1-16	5r/lvl	Both

SECOND LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第二級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Detect Invisibility	Both	1/lvl	1	5r/lvl	Both
Invisibility	Both	T	1	Special	Red
Knock	Camp	6	1s/lvl	-	Red
Mirror Image	Both	0	1	2r/lvl	Red
Ray of Enfeeblement	Cmbt	1+.25/lvl	1	1r/lvl	White
Stinking Cloud	Cmbt	3	2x2s	1r/lvl	Both
Strength	Both	T	1	6t/lvl	Red

THIRD LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第三級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Blink	Both	0	1	1r/lvl	Red
Dispel Magic	Both	12	3x3s	-	White
Fireball	Cmbt	10+lvl	5/7dia	-	Both
Haste	Both	6	4x4s	3r+1/lvl	Red
Hold Person	Cmbt	12	1-4	2r/vl	White
Invisibility 10' Radius	Both	T	2dia	Special	Red
Lightning Bolt	Cmbt	4+lvl	4,8	-	Both
Pretection from Evil 10' Radius	Both	T	2dia	2r/lvl	White
Protection from Normal Missiles	Both	T	1	1t/lvl	White
Slow	Cmbt	9+lvl	4x4s	3r+1/lvl	Red

FOURTH LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第四級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Bestow Curse	Cmbt	T	1	1t/lvl	White
Charm Monster	Cmbt	6	1	Special	White
Confusion	Cmbt	12	2-16	2r+1/lvl	White
Dimension Door	Cmbt	0	1	-	Red
Fear	Cmbt	0	6x3c	1r/lvl	Red
Fire Shield(2 types)	Both	0	1	2r+1/lvl	Both
Fumble	Cmbt	1/lvl	1	1r/lvl	White
Ice Storm(Dmg only)	Cmbt	1/lvl	4dia	-	Both
Minor Globe of Invulnerability	Both	0	1	1r/lvl	White
Remove Curse	Both	T	1	-	White

FIFTH LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第五級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Cloud Kill	Cmbt	1	3x3s	1r/lvl	White
Cone of Cold	Cmbt	0	.5/lvl c	-	Both
Feeblemind	Cmbt	1/lvl	1	-	White
Fire Touch	Both	T	Special	1r/lvl	Red
Hold Monster	Cmbt	.5/lvl	1-4	1r/lvl	White
Iron Skin	Both	0	Special	1r/lvl	Red

SIXTH LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第六級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Death Spell	Cmbt	1	.5/lvl	-	Both
Disintegrate	Cmbt	.5/lvl	Special	-	Red
Flesh to Stone	Cmbt	1/lvl	1	-	Red
Globe of Invulnerability	Both	0	1	1r/lvl	White
Stone to Flesh	Both	1/lvl	1	-	Red

SEVENTH LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第七級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Delayed Blast Fire Ball	Cmbt	10+1/lvl	5/7dia	Special	Both
Mass Invisibility	Both	1/lvl	Special	Special	Red
Power Word, Stun	Cmbt	.5/lvl	1	Special	Both

EIGHTH LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第八級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Mass Charm	Cmbt	.5/lvl	Special	Special	White
Mind Blank	Both	3	1	1 day	White
Otto's Irresistible Dance	Cmbt	T	1	2-5r	White
Power Word, Blind	Cmbt	.5/lvl	3dia	Special	Both

NINTH LEVEL MAGIC-USER SPELLS
第九級魔法師法術

Spell Name	When	Rng	Area	Duration	Robe
Meteor Swarm	Cmbt	4+1/lvl	Special	-	Both
Monster Summoning	Cmbt	0	Special	Special	Both
Power Word, Kill	Cmbt	.25/lvl	Special	-	Both

升級表

以下表格中所列的資料，乃有關於人物升級所需要的經驗數，以及各等級一次能記憶的法術數目。戰士與賊無法記憶法術。

要記得：具有雙重職業的人物所獲得的經驗數，必須平均分配給各職業，即使這個人物的某一等級已達到最高等級。

CLERIC OF GOOD
牧師(善良)

Level	Experience	Dice
1	2,000-3,999	2d8
2	4,000-7,499	3d8
3	7,500-15,249	4d8
4	15,250-24,999	5d8
5	25,000-39,999	6d8
6	40,000-89,999	7d8
7	90,000-159,999	8d8
8	160,000-249,999	9d8

第八級以上，每得 250000 點經驗則增加 1 點生命力。

NUMBER OF CLERICAL SPELLS PER LEVEL

Level	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1(1)	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	-
15	7	7	7	5	4	2	-
16	7	7	7	6	5	3	1(2)
17	8	8	8	6	5	3	1
18	8	8	8	7	6	4	2
19	9	9	9	7	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	9	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	8	3
25	9	9	9	9	9	8	4
26	9	9	9	9	9	9	4
27	9	9	9	9	9	9	5
28	9	9	9	9	9	9	6
29	9	9	9	9	9	9	7

(1) 需要睿智 17 以上才能使用。
(2) 需要睿智 18 以上才能使用。

CLERIC OF NEUTRALITY
牧師（中立）

Level	Experience	Dice
1	1,500-2,999	1d8
2	3,000-5,999	2d8
3	6,000-12,999	3d8
4	13,000-27,999	4d8
5	27,500-54,999	5d8
6	55,000-109,999	6d8
7	110,000-224,999	7d8
8	225,000-449,999	8d8
9	450,000-674,999	9d8

第八級以上，每得 225000 點經驗則增加 1 點生命力。

CLERIC'S BONUS SPELLS
牧師額外法術

Wisdom	1	2	3	4	
9-12		-	-	-	-
13	1	-	-	-	
14	2	-	-	-	
15	2	1	-	-	
16	2	2	-	-	
17	2	2	1	-	
18	2	2	1	1	

這些法術只有在牧師具這個等級時才能使用。而第 12 級牧師，
若具有 18 的睿智則可以記憶下列法術

12th level Cleric of Good with 18 Wisdom:

1	2	3	4	5	6	7
8	7	6	4	2	2	-

NUMBER OF CLERICAL SPELLS PER LEVEL

Level	1	2	3	4	5	6	7
1	2	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-
3	2	2	1	-	-	-	-
4	4	2	2	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-
6	4	3	2	1	-	-	-
7	4	4	3	1	-	-	-
8	4	4	3	2	-	-	-
9	5	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	5	3	3	2	1(1)	-
12	5	5	4	4	3	2	1(2)
13	6	5	5	4	3	2	1
14	6	6	6	6	4	2	1
15	6	6	6	6	4	3	1
16	6	6	6	6	5	4	1
17	7	6	6	6	5	4	2
18	7	6	6	6	5	4	3
19	7	7	6	6	5	5	3
20	7	7	6	7	6	5	3
21	8	7	7	7	6	5	4
22	8	8	7	7	7	5	4
23	8	8	7	7	7	6	4
24	8	8	7	7	7	7	4
25	8	8	8	8	7	7	5
26	8	8	8	8	8	8	5
27	8	8	8	8	8	8	6
28	8	8	8	8	8	8	7
29	8	8	8	8	8	8	8

(1) 需要睿智 17 以上才能使用。
(2) 需要睿智 18 以上才能使用。

FIGHTER
戰士

Level	Experience	Hit Dice
1	0-2,000	1d10
2	2,001-4,000	2d10
3	4,001-8,000	3d10
4	8,001-18,000	4d10
5	18,001-35,000	5d10
6	35,001-70,000	6d10
7	70,001-125,000	7d10
8	125,001-250,000	8d10
9	250,001-500,000	9d10

第九級以上，若得到 250000 點經驗點數，即可增加 3 點生命力。

THIEF
賊

Level	Experience	Hit Dice
1	0-1,250	1d6
2	1,251-2,500	2d6
3	2,501-5,000	3d6
4	5,001-10,000	4d6
5	10,001-20,000	5d6
6	20,001-42,500	6d6
7	42,501-70,000	7d6
8	70,001-110,000	8d6
9	110,000-160,000	9d6
10	160,001-220,000	10d6

10 級以上，每昇一級需 220000 點經驗點數，而人物可獲得 2 點額外生命力。

PALADIN
遊俠

Level	Experience	Hit Dice	Number of Clerical Spells 1	2	3	4
1	0-2,750	1d10	-	-	-	-
2	2,751-5,500	2d10	-	-	-	-
3	5,501-12,000	3d10	-	-	-	-
4	12,001-24,000	4d10	-	-	-	-
5	24,001-45,000	5d10	-	-	-	-
6	45,001-95,000	6d10	-	-	-	-
7	95,001-175,000	7d10	-	-	-	-
8	175,001-350,000	8d10	-	-	-	-
9	350,001-700,000	9d10	1	-	-	-
10	700,001-1,050,000	9d10+3	2	-	-	-
11	1,050,001-1,400,000	9d10+6	2	1	-	-
12	1,400,001-1,750,000	9d10+9	2	2	-	-
13	1,750,001-2,100,000	9d10+12	2	2	1	-
14	2,100,001-2,450,000	9d10+15	3	2	1	-
15	2,450,001-2,800,000	9d10+18	3	2	1	1
16	2,800,001-3,150,000	9d10+21	3	3	1	1
17	3,150,001-3,500,000	9d10+24	3	3	2	1
18	3,500,001-3,850,000	9d10+27	3	3	3	1
19	3,850,001-4,200,000	9d10+30	3	3	3	2
20	4,200,001-4,550,000	9d10+33	3	3	3	3

20 級以上,每昇一級需 350000 點經驗點數，而人物可獲得 3 點額外生命力。

RANGER
流浪漢

Level	Experience	Hit Dice	Number of Spells Per Level: Druid 1	Druid 2	Druid 3	Magic-User 1	Magic-User 2
1	0-2,250	2d8	-	-	-	-	-
2	2,251-4,500	3d8	-	-	-	-	-
3	4,501-10,000	4d8	-	-	-	-	-
4	10,001-20,000	5d8	-	-	-	-	-
5	20,001-40,000	6d8	-	-	-	-	-
6	40,001-90,000	7d8	-	-	-	-	-
7	90,001-150,000	8d8	-	-	-	-	-
8	150,001-225,000	9d8	1	-	-	-	-
9	225,001-325,000	10d8	1	-	-	1	-
10	325,001-650,000	11d8	2	-	-	1	-
11	650,001-975,000	11d8+2	2	-	-	2	-
12	975,001-1,300,000	11d8+4	2	1	-	2	-
13	1,300,001-1,625,000	11d8+6	2	1	-	2	1
14	1,625,001-1,950,000	11d8+8	2	2	-	2	1
15	1,950,001-2,275,000	11d8+10	2	2	-	2	2
16	2,275,001-2,600,000	11d8+12	2	2	1	2	2
17	2,600,001-2,925,000	11d8+14	2	2	2	2	2

17 級以上，每昇一級需 325000 點經驗點數,而人物可獲得 2 點額外生命力。

KNIGHT OF THE CROWN
皇冠騎士

Level	Experience	Hit Dice
1	2,500-4,999	2d10
2	5,000-9,999	3d10
3	10,000-18,499	4d10
4	18,500-36,999	5d10
5	37,000-84,999	6d10
6	85,000-139,999	7d10
7	140,000-219,999	8d10
8	220,000-299,999	9d10
9	300,000-599,999	10d10
10	600,000-899,999	10d10+2
11	900,000-1,199,999	10d10+4
12	1,200,000-1,499,999	10d10+6
13	1,500,000-1,799,999	10d10+8
14	1,800,000-2,099,999	10d10+10
15	2,100,000-2,399,999	10d10+12
16	2,400,000-2,699,999	10d10+14
17	2,700,000-2,999,999	10d10+16
18	3,000,000+	10d10+18

KNIGHT OF THE SWORD
聖劍騎士

Level	Experience	Hit Dice	Number of Clerical Spells Per Level: 1	2	3	4	5	6	7
3	12,000-23,999	4d10	-	-	-	-	-	-	-
4	24,000-44,999	5d10	-	-	-	-	-	-	-
5	45,000-94,999	6d10	-	-	-	-	-	-	-
6	95,000-174,999	7d10	1	-	-	-	-	-	-
7	175,000-349,999	8d10	2	-	-	-	-	-	-
8	350,000-699,999	9d10	2	1	-	-	-	-	-
9	700,000-1,049,999	10d10	3	2	-	-	-	-	-
10	1,050,000-1,399,999	10d10+2	4	2	-	-	-	-	-
11	1,400,000-1,749,999	10d10+4	4	2	1	-	-	-	-
12	1,750,000-2,099,999	10d10+6	5	3	1	1	-	-	-
13	2,100,000-2,449,999	10d10+8	6	4	1	1	1	-	-
14	2,450,000-2,799,999	10d10+10	7	5	2	1	1	1	-
15	2,800,000-3,149,999	10d10+12	8	6	3	2	1	1	1
16	3,150,000-3,499,999	10d10+14	9	7	3	2	2	1	1
17	3,500,000-3,749,999	10d10+16	9	8	4	3	3	2	1
18	4,850,000+	10d10+18	9	9	5	4	3	2	1

KNIGHT OF THE ROSE

玫瑰騎士

			Number of Clerical Spells Per Level						
Level	Experience	Hit Dice	1	2	3	4	5	6	7
4	27,000-59,999	5d10	-	-	-	-	-	-	-
5	60,000-124,999	6d10	-	-	-	-	-	-	-
6	125,000-199,999	7d10	1	-	-	-	-	-	-
7	200,000-424,999	8d10	2	-	-	-	-	-	-
8	425,000-799,999	9d10	2	1	-	-	-	-	-
9	800,000-1,499,999	10d10	3	2	-	-	-	-	-
10	1,500,000-1,999,999	10d10+2	4	2	-	-	-	-	-
11	2,000,000-2,499,999	10d10+4	4	2	1	-	-	-	-
12	2,500,000-2,999,999	10d10+6	5	3	1	1	-	-	-
13	3,000,000-3,499,999	10d10+8	6	4	1	1	1	-	-
14	3,500,000-3,999,999	10d10+10	7	5	2	1	1	1	-
15	4,000,000-4,499,999	10d10+12	8	6	3	2	1	1	1
16	4,500,000-4,999,999	10d10+14	9	7	3	2	2	1	1
17	5,000,000-5,499,999	10d10+16	9	8	4	3	3	2	1
18	5,500,000-5,999,999	10d10+18	9	9	5	4	3	2	1

18 級以上，每昇一級需 500000 點經驗點數，而人物可獲得 2 點額外生命力。

WHITE ROBE MAGE

白魔法師

Level	Experience	Hit Dice
1	2,500-4,999	1d4
2	5,000-9,999	2d4
3	10,000-19,999	3d4
4	20,000-37,999	4d4
5	38,999-54,999	5d4
6	55,000-99,999	6d4
7	100,000-199,999	7d4
8	200,000-399,999	8d4
9	400,000-599,999	9d4
10	600,000-799,999	10d4
11	800,000-999,999	11d4

11 級以上，每昇一級需 250000 點經驗點數,而人物可得 1 點額外生命力。

SPELLS PER LEVEL FOR WHITE ROBE MAGES

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1(1)	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	1(2)	-	-	-
11	4	4	4	3	3	2	1(3)	-	-
12	4	4	4	4	4	3	2	1(4)	-
13	5	5	5	4	4	3	2	1	-
14	5	5	5	4	4	3	2	1	-
15	5	5	5	5	5	3	2	2	1(5)
16	5	5	5	5	5	4	2	2	1
17	5	5	5	5	5	4	3	3	2
18	5	5	5	5	5	4	3	3	3
19	5	5	5	5	5	5	3	3	3
20	5	5	5	5	5	5	4	3	3
21	5	5	5	5	5	5	4	4	3
22	5	5	5	5	5	5	5	4	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	6	6	6	6	5	5	5	5	5
27	6	6	6	6	6	6	6	5	5
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7	7	7	7	6	6	6	6	6

(1) 需智慧 10 以上
(2) 需智慧 12 以上
(3) 需智慧 14 以上
(4) 需智慧 16 以上
(5) 需智慧 18 以上

RED ROBE MAGE
紅魔法師

Level	Experience	Hit Dice
1	2,500-4,999	1d4
2	5,000-9,999	2d4
3	10,000-17,999	3d4
4	18,000-35,999	4d4
5	36,000-49,999	5d4
6	50,000-89,999	6d4
7	90,000-179,999	7d4
8	180,000-349,999	8d4
9	350,000-499,999	9d4
10	500,000-699,999	10d4
11	700,000-899,999	11d4

11 級以上,每昇一級需 200000 點經驗點數，而人物可獲得 1 點額外生命力。

SPELLS PER LEVEL FOR RED ROBE MAGES

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
5	4	3	1	-	-	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1(1)	-	-	-	-
10	5	4	3	2	2	1(2)	-	-	-
11	5	4	4	3	3	2	-	-	-
12	5	4	4	4	4	2	1(3)	-	-
13	5	5	5	4	4	2	1	1(4)	-
14	5	5	5	4	4	2	2	1	-
15	5	5	5	4	5	2	2	1	1(5)
16	6	5	5	5	5	3	2	1	1
17	6	5	5	5	5	3	3	2	1
18	6	6	5	5	5	3	3	2	2
19	6	6	5	5	5	3	3	3	2
20	6	6	5	5	5	4	3	3	2
21	6	6	5	5	5	4	4	3	2
22	6	6	5	5	5	4	4	4	2
23	6	6	6	5	5	5	4	4	2
24	7	6	6	5	5	5	5	4	2
25	7	7	6	6	5	5	5	4	2
26	7	7	6	6	6	6	5	4	3
27	7	7	6	6	6	6	5	5	4
28	8	7	7	6	6	6	6	5	5
29	8	8	8	7	6	6	6	6	5

(1) 需智慧 10 以上
(2) 需智慧 12 以上
(3) 需智慧 14 以上
(4) 需智慧 16 以上
(5) 需智慧 18 以上